ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1999 ГОДА – ВЫБОР НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

ДОМАШНИЙ ПК

ДУЭЛЬ ВЕКА:
QUAKE III ARENA
ПРОТИВ
UNREAL TOURNAMENT

REWARD INTERN@TIVE:
ОБУЧЕНИЕ
АНГЛИЙСКОМУ
ЧЕРЕЗ INTERNET

CD-RW:
ВЫБИРАЕМ ДИСКОВОД, УЧИМСЯ ЗАПИСЫВАТЬ

Бесплатный Web-хостинг: ваша «недвижимость» в Internet

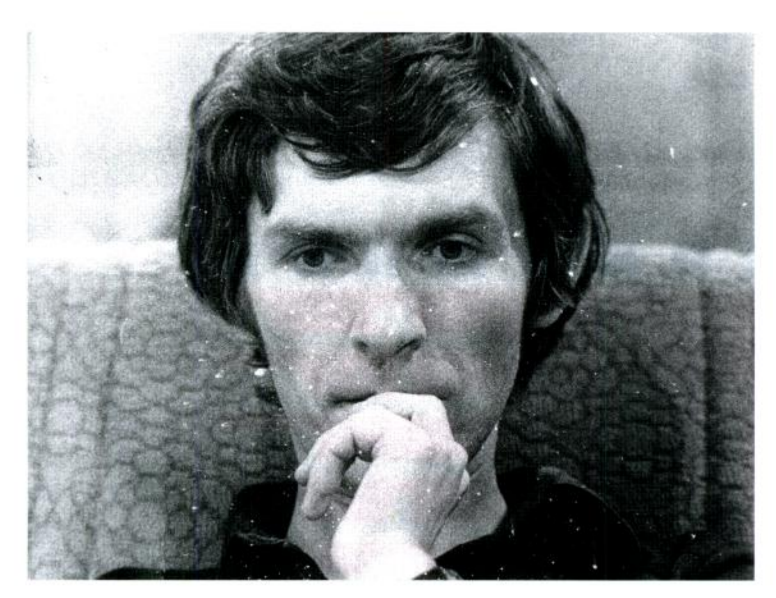
Для дома, для семьи: бесплатные утилиты на все случаи жизни

Плоские мониторы – стиль нового тысячелетия

SyncMaster 520TFT



КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET



Прекрасно помню (хоть и давно это было), что только лишь научившись считать и освоив «тысячи», я сразу же попытался вычислить, сколько лет мне стукнет в 2000 году. Признайтесь, что и вы прошли через это. Магия чисел, понимаете ли. Молодой человек, пытливыми глазами внимательно вглядывающийся в будущее и размышляющий о судьбах человечества в новом тысячелетии, – это тоже я. Ход космических часов не остановить, и вот их стрелки сошлись, дабы возвестить всему миру о том, что слова «тысяча девятьсот ...» безвозвратно ушли в прошлое и началась новая эра, а вместе с ней, кстати, и второй год жизни нашего юного издания.

Ох, и везет же мне на явления планетарного (даже космического) масштаба. Прошлый раз в начале осени в аналогичной колонке я разглагольствовал по поводу полного солнечного затмения и его влияния на развитие «домашнего компьютинга», а нынче, как говорится, «пошел на повышение» и первым приветствую наших читателей в Новом году, ожидание наступления которого по известным причинам было окрашено в тревожные тона.

«В Новый год – с новыми глюками!». Слава Богу, на сей раз пронесло. В окошках счетчика выскочила двойка, за ней – положенные три нуля. Вроде бы все выжили, вселенских катаклизмов не наблюдалось, правда, то там, то сям возникали ситуации, скорее, забавные и курьезные, нежели мрачно-апокалиптические. С некоторыми изысканиями по поводу последствий «ошибки-2000», проявившихся в первые дни Нового года, вы познакомитесь в этом номере журнала.

«В Новый год – с новыми играми!». Именно перед новогодними и рождественскими праздниками у любителей компьютерных игр появляются нездоровый блеск в глазах и несвойственное им дрожание рук. Дело в том, что достигает своего пика эпидемия болезни под названием «игровая лихорадка». А причиной всему – невероятное количество новинок. К подарочному сезону издатели наперебой выбрасывают в продажу самые «хитовые» продукты, чтоб уже в первые дни наступившего года в спокойной обстановке насладиться подсчетом полученной прибыли. Но это издатели... А игрокам остается приятный, хотя и очень трудный из-за ошеломляющего разнообразия выбор новых любимчиков. Стало быть, помощь в этом благородном занятии им не помешает. Посему игровой раздел нынешнего «утолщенного» номера журнала тоже «раздался» в объеме, поскольку мы постарались представить в нем все самые громкие релизы конца ушедшего года. Особое внимание обращаю на жесточайший «десматч», в котором схлестнулись главные фавориты большинства читателей – Quake III Arena и Unreal Tournament. А в том, что именно эти две пока не имеющие себе равных игры целиком и полностью владеют умами тысяч геймеров, вы убедитесь, изучив результаты опроса «Игровые Оскары'99» и ознакомившись с нашими комментариями на этот счет.

«В Новый год – с новым железом!». Этому лозунгу соответствует блок материалов, посвященных обзорам новинок аппаратного обеспечения. Возможно, кто-то из вас уже по-настоящему созрел для принятия решения о приобретении записывающего устройства типа CD-RW. Отлично, в таком случае опубликованная в этом номере статья поможет выбрать именно тот привод, который целиком и полностью отвечает техническим запросам и при этом не наносит существенного удара по семейному бюджету. Жидкокристаллические плоские мониторы со своими стремительными формами потихоньку перестают считаться «экзотикой» и переходят в разряд вполне обыденных устройств, которые со временем найдут своих новых хозяев не только в телестудиях новостей или в «крутых» коммерческих структурах, но и в квартирах обычных владельцев домашних ПК. Представьте себе, как здорово этот изящный дисплей может вписаться в интерьер вашей комнаты, а кроме всего прочего, «повысить функциональность» рабочего стола, освободив на нем значительную площадь.

«Новый год – в новом доме! Виртуальном!». «Возвращается муж из Internet...» – так начинаются нынче анекдоты наступившей эры «подключенных» семей. Ну, куда податься бедному мужику, разругавшемуся с дражайшей супругой? Конечно, в Сеть. Там его встретят такие же «подключенные», поймут, утешат, нальют чарку виртуального алкоголия. И, конечно, в таком случае нисколько не помешает свой собственный уголок, пусть маленький домик, пусть шалашик. Но, кто знает, может, со временем он вырастет в настоящий дворец, в котором не будет отбоя от визитеров. Воспользуйтесь нашими практическими советами по совершенно бесплатной закладке фундамента собственного Web-сайта, и мы с удовольствием заглянем на новоселье.

По традиции Новый год считается самым домашним, самым семейным из всех праздников. А любимая семья нашего журнала – это вы, дорогие читатели. И пусть первый номер двухтысячного станет вам подарком, в котором каждому достанется именно то, чего он больше всего ожидал от Деда Мороза.

Будьте счастливы! Happy Y2K!

Александр Птица



компьютер
игры
обучение
internet









ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Галина Миронова
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

«Домашний ПК»
Свидетельство о регистрации КВ № 3923

Учредитель и издатель – «Издательский Дом ITC»

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная

Подписной индекс 22615
в каталоге «Укрпошта», с. 60

Тираж 16 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.kiev.ua
Web-сервер:	www.itc.kiev.ua



ГДЕ КУПИТЬ И КАК ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 212-0846, 245-2696
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ДНЕПРОПЕТРОВСК
Бочагова Т. В.
(0562) 93-1260
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272

ЖИТОМИР
«Астон»
(0412) 20-8876
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
Никитин Р. Г.
(0612) 67-5628
«Пресса»
(0612) 62-5151

КОВЕЛЬ
«Транзит-Информ»
(03352) 3-0913

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040

ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівські оголошення – кур'єр»
(0322) 21-3746
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 37-3503

ОДЕССА
KSS
(0482) 60-0938

ПОЛТАВА
Бутко Е. А.
(05322) 66-6613

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
«Захидпресс»
(0352) 22-2564

ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
«Из рук в руки»
(0382) 74-5102

ЧЕРВОНОГРАД
«Пресс-курьер»
(3249) 2-2250

ЧЕРНИГОВ
«Центр информ. разработок»
(0462) 17-8829

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»
«Политехник»
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
«1000 компьютерных мелочей»
ул. Крещатик, 27а
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Фолгат»
ул. Горького, 51
«Юпекс»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв. 1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу периодических изданий Украины на 1999 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 60, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582

LOGITECH ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ iMAC

Компания Logitech решила пойти навстречу пожеланиям пользователей iMac, выпустив одну из самых популярных моделей своих мышей USB Wheel Mouse в стиле последних продуктов Apple.

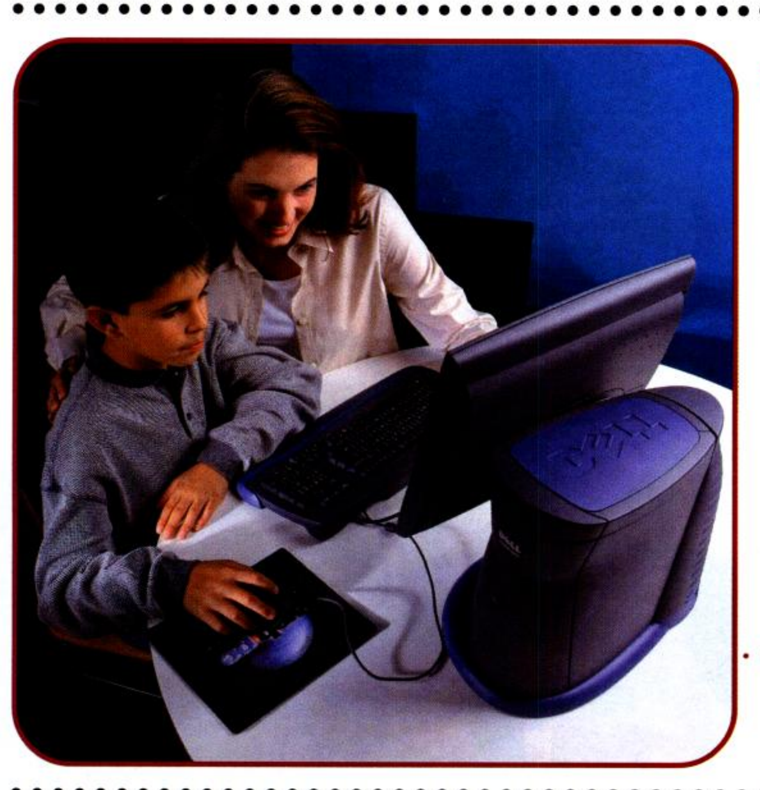
Манипулятор, непрозрачная версия которого рассматривалась в «Домашнем ПК», № 11, снабжен двумя кнопками с переназначаемыми функциями, колесико прокрутки экрана также действует как третья кнопка. Набор фирменных утилит MouseWare позволяет легко настроить любые параметры работы мыши, а также задействовать некоторые специальные функции устройства.

Что ж, теперь владельцы домашних систем Macintosh получили позиционирующее устройство с функцией скроллирования, гармонично вписывающееся в общую концепцию «фруктового» дизайна Apple.

Манипулятор в полупрозрачном корпусе цвета blueberry & ice (черника-во-льду) предлагается по цене $29,95.



Смогут ли пользователи iMac освоить устройство с двумя дополнительными кнопками?



DELL ДЛЯ ПОКОЛЕНИЯ WEB

Производители компьютеров один за другим включаются в своеобразное соревнование по дизайну домашних Web-ориентированных ПК. Вот и корпорация Dell Computer выпустила недорогую серию таких компьютеров – WebPC. Рекламная кампания этой серии с девизом «Рожденный для Web» нацелена на «кибердержимых» (cyber-psyched) в возрастных категориях 19–25, а также 35–60 лет.

Базовая модель WebPC предлагается в пяти вариантах окраски: оранжевой, мокрого асфальта, голубой, красной и пурпурной. Она оснащена 15-дюймовым монитором и процессором Celeron 433 MHz. В стоимость системы (примерно $1000) включена оплата годового доступа в Internet. Цена конфигурации с Celeron 466 MHz составляет $1100, а с Pentium III 500 MHz – $1499. ЖК-дисплей добавляет к цене каждой модели еще $850. ПК оснащен пятью разъемами USB для подключения разнообразной периферии. А клавиатура «компьютера для Internet» имеет несколько дополнительных клавиш, обеспечивающих оперативный доступ к избранным Web-сайтам и службам Internet.

И дети, и родители стремятся в Internet

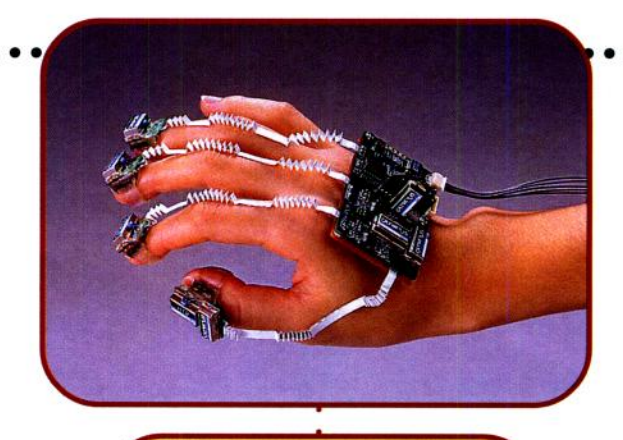
РУКОПОЖАТИЕ С КОМПЬЮТЕРОМ

Одной из основных проблем в использовании носимых ПК остается вопрос ввода информации и управления. Существующие сегодня технологии распознавания речи не позволяют в полной мере контролировать носимый компьютер.

Оригинальный выход предлагает компания Olympus Optical, которая создала «электронную кисть» для ввода информации в ПК. С помощью датчиков, крепящихся на тыльной стороне кисти и кончиках пальцев, движениями руки можно инициировать разные функции компьютера.

Устройство представляет собой так называемый перчаточный интерфейс и использует всего пять сенсоров, отслеживающих угловые скорости движения пальцев и кисти руки. Датчики не сковывают движений руки, а с прогрессом технологий, как считают инженеры, они будут занимать места не больше, чем накладные ногти.

Сначала этот продукт будет наделен функциональными возможностями обычной мыши и способностью различать простейшие жесты. В дальнейшем предполагается добавить имитацию клавиатуры или джойстика.



Именно так в 60–70-е гг. изображали руки киборгов



ПЛОСКИЙ, ЧЕРНЫЙ, ИЗЯЩНЫЙ

Давно прошли те времена, когда от вещей, тем более от компьютеров и периферийных устройств, требовалась лишь строгая функциональность. Теперь наряду с безукоризненным выполнением свойственных им функций наши электронные помощники должны еще и хорошо выглядеть.

Думаем, никто не оспорит тот факт, что LCD-мониторы и так смотрятся на рабочем столе достаточно элегантно, но специалисты Nokia считают, что простор для дизайнерской мысли здесь еще есть. Представленный компанией не так давно 18-дюймовый жидкокристаллический дисплей Nokia 800 Pro Black, кроме изящных форм, выделяется из череды подобных устройств еще и стильным черным цветом. Технические же характеристики монитора таковы: максимальное разрешение – 1280 × 1024 пикселов, угол обзора – 160°, частота обновления экрана – до 86 Hz, два динамика мощностью 3 Вт, два видеовхода (цифровой и аналоговый). Кроме того, мониторы комплектуются «противоугонными» защитными средствами, исключающими несанкционированное использование дисплея.

Ничего не скажешь – красив!

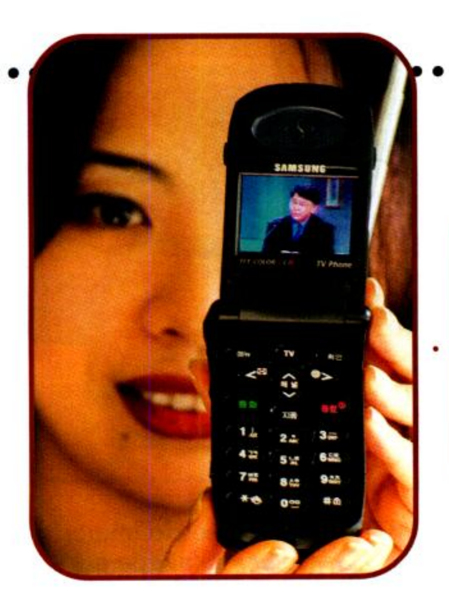


ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА, КОТОРАЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ

Компания VTech представила три продукта, предназначенных для решения проблемы «e-mail без PC»: e-Mail PostBox, e-Mail Express и e-Mail Traveler. Первая модель стоимостью $100 оснащена 448 KB встроенной памяти и 32 MB RAM, монохромным LCD-дисплеем, позволяющим выводить 8 строчек текста по 40 символов, QWERTY-клавиатурой, модемом и гнездами для подключения телефонной линии и внешнего принтера. PostBox дает возможность владельцам заводить до 5 независимых e-mail account. Вторая модель, доступная по цене $80, отличается от предыдущей меньшим размером LCD-монитора и отсутствием порта принтера. Самая же младшая модель, Traveler, которую можно приобрести за $150, выполнена в формате PDA и поставляется вместе со стыковочной станцией.

Услуги по обработке почты, предоставляемые узлом www.vtech-world.com, обойдутся пользователям в сумму $90 в год. Остается лишь сожалеть, что у нас подобные устройства появятся еще не скоро.

Пользоваться данным устройством сможет даже ваша бабушка



Увеличительное стекло для просмотра футбольных матчей необходимо покупать отдельно

ТЕЛЕМАНИЯ ОТ SAMSUNG

Похоже, что старый анекдот про японца, прячущего в кулаке горсть телевизоров, вскоре превратится в заурядную новость в нашем журнале.

В скором времени, на первых порах только в Корее, появится сотовый телефон Samsung SCH-M220 с вмонтированным 1,8-дюймовым цветным активно-матричным дисплеем, позволяющим просматривать телепередачи. Заряда аккумуляторов хватает на 200 мин непрерывной работы телевизора или на 170 мин функционирования мобильного телефона. Устройство использует общую антенну для телеприема и сотовой связи, сводя к минимуму взаимные наводки.

Телевизор включается кнопкой на номерной панели, а при поступлении внешнего вызова аппарат автоматически переходит в режим сотового телефона.

При габаритах и дизайне обычного мобильного телефона SCH-M220 также сочетает в себе функции персонального менеджера, телефонной книги и терминала для обмена цифровой информацией.

БОНДУ И НЕ СНИЛОСЬ

Знакомый нам по фильмам о Джеймсе Бонде специалист технического отдела Secret Service мистер Q очень любил встраивать в часы всякие полезные для агента 007 вещи: оружие, фотокамеры, диктофоны и т. д.

Похоже, что мистер Q поступил на работу в фирму Casio – не так давно эта компания анонсировала три необычные модели наручных часов. WMP-1V позволяет прослушивать аудиофайлы MP3, содержит 32 MB встроенной памяти, жидкокристаллический дисплей и порт USB для связи с ПК. Часы-органайзер PC-UNITE BZX-20 стоимостью $99 ($129 – в посеребренном корпусе) дают возможность владельцу вести базу данных контактов, лист важных дел и пр., в общем, выполняют функции обычного органайзера, к тому же с помощью встроенного инфракрасного порта их можно связать с компьютером или palm-size ПК Cassiopeia. Последняя модель – WQV-1 Wrist Camera – содержит миниатюрную цифровую фотокамеру, позволяющую делать до сотни снимков 160 × 160 пикселов в 16 градациях серого.

Ну что ж, теперь каждый сможет почувствовать себя Джеймсом Бондом.



Малый шпионский набор





И целого мира мало – Jornada

ОРУЖИЕ БОНДА

Впервые в компьютерной индустрии выход продукта приурочен к его премьере в кино. В день, когда на экранах США появился очередной фильм о Джеймсе Бонде – «The World is Not Enough», где суперагент активно использует HPC Jornada 400-й серии, компания Hewlett-Packard объявила о выпуске двух моделей карманных компьютеров.

При массе всего в 250 г. Jornada 430se содержит процессор с тактовой частотой 133 MHz, 16 MB памяти и цветной дисплей (65536 цветов), что позволяет не только управлять персональными данными, но и слушать музыкальные записи благодаря встроенному MP3-плейеру. Для хранения информации используются карты флэш-памяти, вместо которых можно подключать и другие устройства, например модемы. Ожидаемая цена «малютки» в США – $499.

Более мощный Jornada 690 предназначен для корпоративных пользователей и стоит около $1000.

СКАНЕР РАЗМЕРОМ С КНИГУ

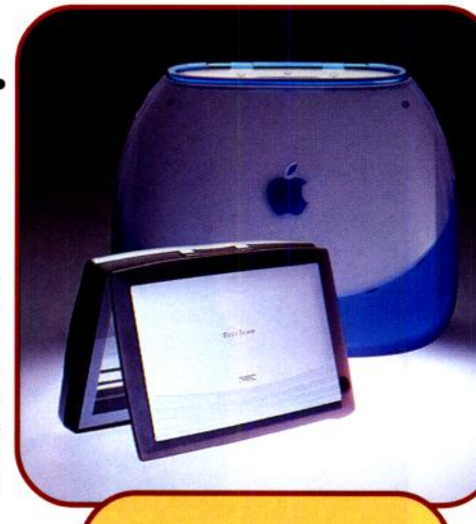
Миниатюризация затронула не только компьютеры, но и периферийные устройства – так, компания NEC Technologies сообщила о выходе миниатюрного планшетного сканера PetiScan.

При массе 600 г и размерах, сопоставимых с небольшой книжкой, NEC PetiScan сканирует изображения с абсолютно нормальным даже по меркам «полноразмерных» сканеров разрешением – 300 × 600 dpi.

Подключение к компьютерам Macintosh или Windows-совместимым ПК производится через интерфейс USB, и поэтому устройство не требует дополнительного источника питания. Удалив съемную крышку, PetiScan можно использовать как ручной сканер, накладывая его на документы.

Максимальный формат сканируемого объекта – A6. Дополнительное программное обеспечение позволяет обрабатывать более крупные объекты по частям с последующим «сшиванием» фрагментов в единое целое.

PetiScan уже поступил в продажу в США по розничной цене $179.



Все же нечто общее с iBook у сканера есть



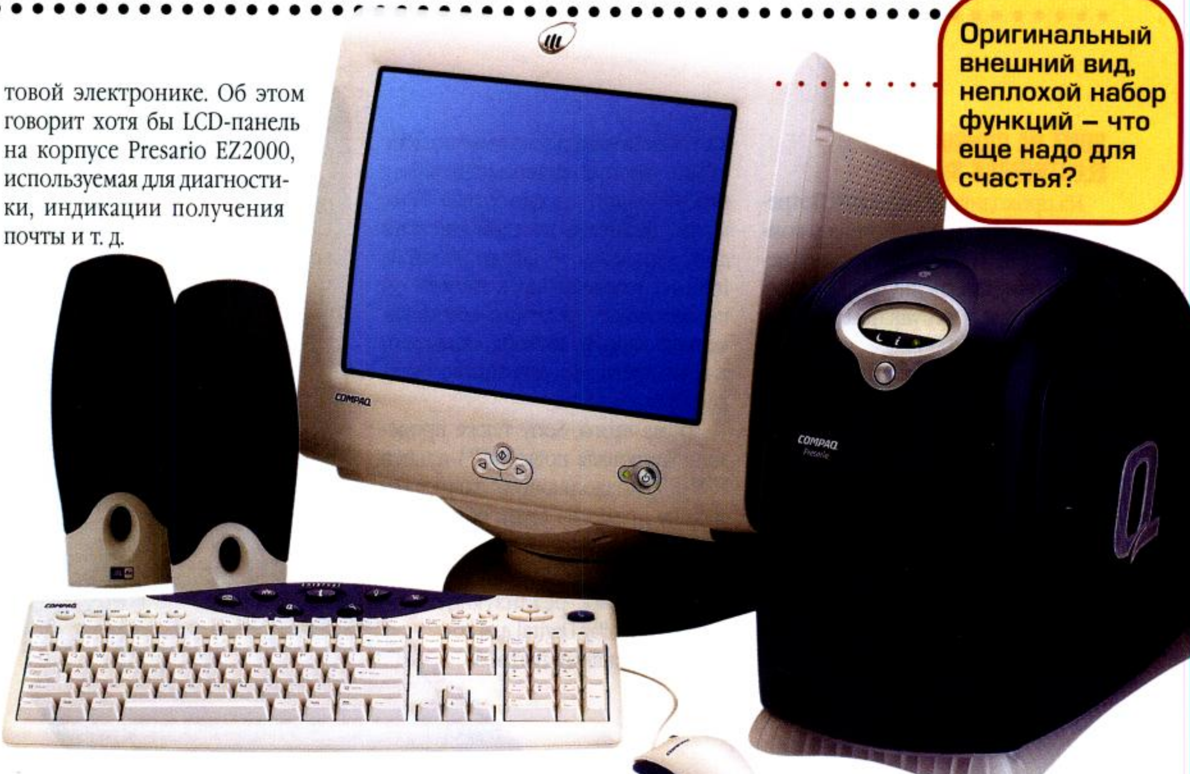
ИГРУШЕЧНЫЙ ПК

Тезис о необходимости обучения детей работе на компьютере, надеемся, не вызывает сомнения у большей части наших читателей. Но доверить ребенку самостоятельно «ломать» взрослый домашний ПК не хочется. Ну что ж, теперь у нас есть альтернатива.

Устройство Zip the Robot Learning PC, выпущенное компанией Oregon Scientific, не является компьютером в полном понимании этого слова. По большому счету, эта игрушка – просто сборник обучающих и тренирующих игр для детей 5–8 лет, несмотря на то что она оснащена LCD-монитором, мышью, клавиатурой, динамиками и совместима с периферией ведущих мировых производителей. С помощью 47 игр дети смогут расширить свои знания в области математики, логики, языка, правописания и т. д. Используя карты расширения, легко установить новые или расширить уже установленные обучающие игры.

Zip the Robot питается от 4 батареек типа AA и стоит всего-навсего $50.

Почти настоящий ноутбук всего за $50?!



Оригинальный внешний вид, неплохой набор функций – что еще надо для счастья?

COMPAQ НЕ ОТСТАЕТ

Свой вариант домашнего Internet-компьютера представила и Compaq. Вслед за достаточно революционным по внешнему виду корпоративным ПК iPaq компания реализовала схожие идеи и в машинах домашней серии Presario EZ2000.

Компьютер, имеющий синий корпус приятных округлых форм, оснащен процессором Celeron 500 MHz, 64 MB оперативной памяти, 20-гигабайтовым винчестером, двумя портами USB для подключения периферии и FireWire-портом для связи с домашней бытовой техникой, а также CD-RW- и CD-ROM- дисководами. В минимальной конфигурации Presario EZ2000 обойдется пользователям в сумму, приблизительно равную $1000.

Что ж, надо признать, что ПК становится все ближе к домашней бытовой электронике. Об этом говорит хотя бы LCD-панель на корпусе Presario EZ2000, используемая для диагностики, индикации получения почты и т. д.



Официальная мышь Professional Gaming League – собственной персоной

МЫШЬ ДЛЯ QUAKE

Попытки сделать компьютерную мышь, предназначенную для игроков, предпринимались различными компаниями. Вспомним хотя бы Logitech Gaming Mouse. Но вот не так давно никому не известная компания Karna выпустила мышь Razer Boomslang, сразу же завоевавшую признательность у «профессиональных» игроков в Quake.

Манипулятор выходит в двух вариантах, отличающихся чувствительностью, – Razer Boomslang 1000 и 2000. Разрешающая способность устройств составляет соответственно 1000 и 2000 dpi, для сравнения: у обычной мыши этот показатель не превышает 500. Оригинальная, непривычная форма манипулятора, тем не менее, позволяет использовать его как «правшам», так и левшам, причем он отлично лежит в руке. Огромная разрешающая способность облегчает процесс прицеливания в популярных 3D-играх. В комплект поставки входит неплохая утилита для настройки параметров устройства.

Стоимость Razer Boomslang 1000 и 2000 – $70 и $100 соответственно.



МАЛЕНЬКАЯ WINDOWS НА МАЛЕНЬКОМ КОМПЬЮТЕРЕ

Мир носимых компьютеров недавно пополнился еще одним интересным устройством, работающим под управлением Windows CE, – портативным ПК MobilePro 780 от компании NEC Computers.

И хотя по «экстерьеру» – это далеко не самый миниатюрный HPC в мире (масса 770 г при размерах 24,8 × 13,2 × 2,8 см), его «экипировка» заслуживает уважения. Цветной жидкокристаллический дисплей, позволяющий отображать картинку в High Color, с размерами диагонали 20,6 см, чувствительный к прикосновению; практически полноразмерная клавиатура; процессор NEC VR4121 с частотой 168 MHz; 24 MB памяти плюс 32 MB перезаписываемой памяти для приложений; встроенный модем стандарта V.90 и несколько слотов расширения, включая порт для подключения внешнего монитора или проектора.

Стоит все это удовольствие около $800.

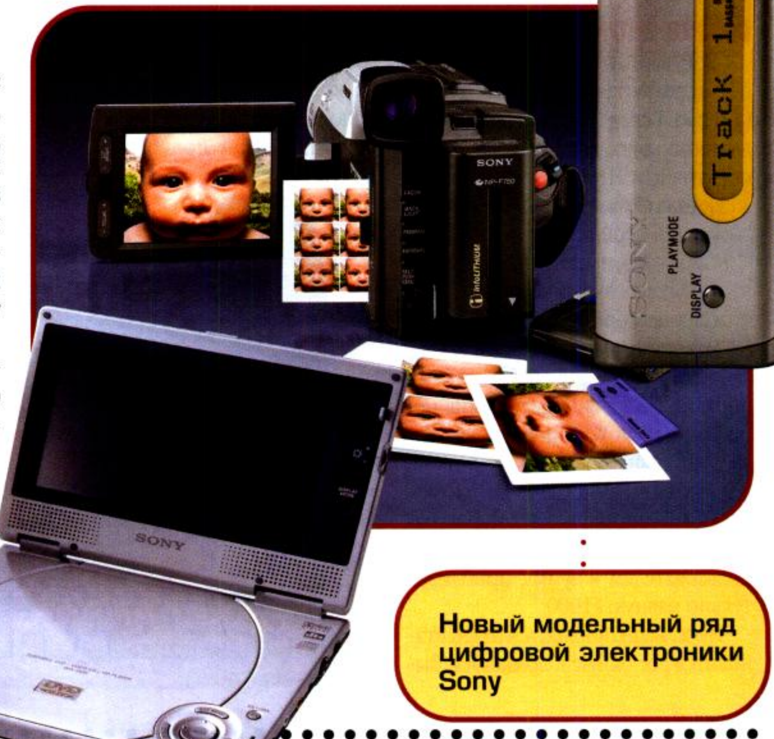
Интересно, скоро ли для подобных компьютеров будет выпущен Quake CE?

SONY НА CONSUMER ELECTRONICS SHOW

На проходившем недавно Потребительском электронном шоу компания Sony представила сразу несколько интереснейших продуктов, которые будут выпущены ею в первой половине 2000 г.

Сверхтонкий портативный DVD-плейер с 7-дюймовым экраном и интегрированной стереосистемой станет доступен пользователям в мае по цене $1500. Цифровая камера DCR-TRV820, работающая с картами памяти Memory Stick, отличается от своих собратьев встроенным цветным принтером, позволяющим распечатывать небольшие фотографии прямо в момент съемки, также появится уже в мае по цене $1300. Internet-видеомагнитофон, реализующий технологию TiVo, может записать на свой жесткий диск емкостью 30 GB до 30 часов Internet-телевещания, к тому же он поддерживает функции автоматической записи, выбора каналов и т. д. В апреле это устройство будет доступно за $500.

Кроме этого, Sony также продемонстрировала новый MP3-плейер NW-E3, позволяющий загружать музыку прямо из Сети, обновленный миниатюрный проигрыватель MiniDisk MZ-R90 и акустическую систему, реализующую стандарт Dolby Digital для создания домашних театров.



Новый модельный ряд цифровой электроники Sony

LINKSTICK – СКАНЕР, МЫШЬ, ФОТОАППАРАТ

Уж сколько существует разных устройств для ввода информации в ПК: сканеры, дигитайзеры, графические планшеты да и просто клавиатуры... Но такого, которое представила недавно компания Hitachi, до сих пор не было.

USB-устройство LinkStick оснащено миниатюрной цифровой фотокамерой с матрицей в 350 тыс. пикселов. Оно может использоваться для ввода в ПК изображений и видео, но основным его назначением является съемка фрагментов текста с целью его последующего распознавания и ввода в ПК.

По своему внешнему виду продукт напоминает авторучку (21 × 53 × × 123 мм) и имеет массу 130 г. LinkStick необходимо навести на объект съемки, а затем просто нажать на кнопку. За один прием устройство «захватывает» блок размерами 3 × 4 см. Интересно реализован программный интерфейс LinkStick. В комплект поставки входит напечатанный на листе бумаги «рабочий стол» с пиктограммами программ. Запустить каждую из них можно, нацелив камеру на соответствующий символ.

Цена этого необычного устройства ввода – $225.



Улыбнитесь – снимаю!

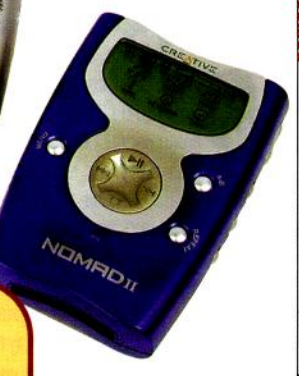
СУДЬБА КОЧЕВНИКА 2

Как и было обещано ранее, компания Creative представила новые продукты в серии портативных MP3-плейеров Nomad. В модельный ряд входят Nomad Jukebox и Nomad II MG.

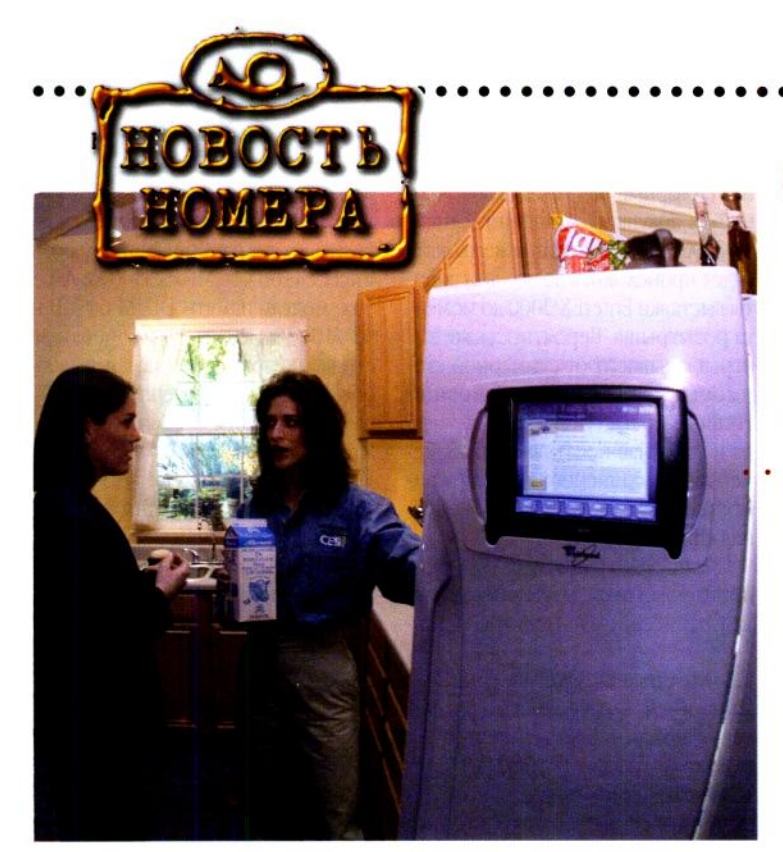
Jukebox – устройство несколько непривычное для любителей портативной цифровой музыки. Плейер, имеющий стандартные для карманного CD-проигрывателя размеры, оснащен жестким диском объемом 6 GB, что позволяет записать на него до 150 музыкальных альбомов или 2600 часов звука в режиме диктофона. Плейер оснащен линейным входом для записи музыки от любого внешнего устройства без использования ПК. Сдвоенный линейный выход дает возможность подключать четырехколоночную аудиосистему.

Nomad II MG более консервативен и является обычным MP3-плейером, оснащенным 64 MB памяти (наращиваемой до 128 MB), FM-тюнером, функциями диктофона, стыковочной станцией для подключения к компьютеру и перезарядки батарей.

Оба устройства должны появиться в продаже во втором квартале этого года.



В соответствии с заявленными функциями цена этих малюток будет, мягко говоря, не маленькой



КУХОННЫЙ ПОРТАЛ

На выставке CES посетители ознакомились с проектом цифрового дома будущего, оснащенного новыми «умными» потребительскими товарами.

На кухне такого дома можно опробовать в действии холодильник Whirlpool нового поколения. Этот «ультимативный кухонный портал» оборудован своеобразной Web-приставкой с LCD-монитором, которая позволяет осуществлять броузинг по Internet в поиске новых рецептов, а также управлять другими кухонными устройствами. Среди них – посудомоечная машина производства Bosch, которая в случае возникновения каких-либо проблем самостоятельно «обращается» в сервисный центр; автоматическая кофеварка, способная производить апгрейд своего программного обеспечения через Internet, и другое оборудование.

После того как с помощью Internet-холодильника вы загружаете из Всемирной Сети новый рецепт, он проводит опись имеющихся у вас дома продуктов, составляет список недостающих и отсылает его в онлайновый магазин.

Обнаружено новое устройство – кастрюля борща (одна штука). Будем устанавливать? А молочко-то – прямиком из Internet

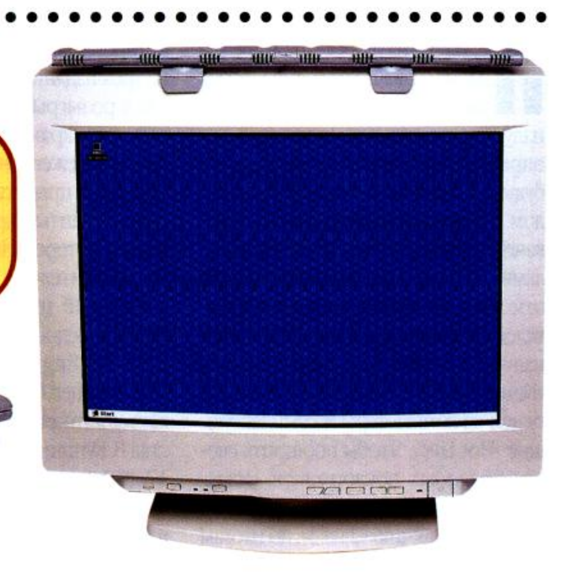
ЕСЛИ КОМПЬЮТЕР ПЛОХО СЛЫШИТ

Хорошо известно, что, кроме проблемы собственно программного распознавания голосовых команд компьютером, перед пользователями, предпочитающими данный метод ввода информации и «общения» с ПК, остро встает вопрос отсечения ненужных шумов и четкого произношения. Заметно влияет на качество распознавания и микрофон, которым оборудован ваш компьютер.

Компания GN Netcom – один из лидеров в производстве компьютерных микрофонов и акустической гарнитуры – не так давно представила специальный массив из восьми высокочувствительных микрофонов, предназначенный именно для использования с приложениями распознавания голоса. Voice Array легко крепится на верхней панели любого монитора и позволяет значительно повысить качество распознавания голосовых команд.

Стоимость чудо-микрофона – около $110.

Бабушка, а зачем тебе такие большие уши?



Bravo + «Домашний ПК»

Стоимость одного номера «Домашнего ПК» в розничной продаже весьма невелика. Но все же тому, кто считает, что это большие деньги, мы можем порекомендовать получить наш журнал в нагрузку... к компьютеру Bravo, продаваемому компанией K-Trade.

С декабря 1999 г. все мультимедийные компьютеры Bravo будут комплектоваться свежим номером журнала «Домашний ПК». Это поможет пользователю, только что приобретшему компьютер, узнать о новинках в сфере мультимедиа и hardware, свежих играх, обучающих программах, энциклопедиях, а также ознакомиться с компетентными обзорами и тестированиями, проводимыми редакцией нашего журнала.

Кроме того, компьютеры Bravo оснащаются лицензионными мультимедийными продуктами как отечественной, так и зарубежной разработки и другим предустановленным ПО. Все это, а также программное обеспечение от компаний Microsoft, «АБ-Система», «Арсеналъ», ABBYY, игры и мультимедийные энциклопедии, созданные или локализованные российскими и украинскими фирмами, можно приобрести в магазинах компании K-Trade отдельно. Любой покупатель лицензионного ПО не только имеет право на 10%-ную скидку при дальнейшем приобретении программных продуктов, но и становится владельцем «Бонус-карты», представляющей собой именной конфиденциальный счет, на котором накапливаются средства в размере 3% стоимости каждой покупки в магазинах K-Trade. По достижении определенной суммы размер начислений увеличивается до 5%. Все владельцы «Бонус-карт» примут участие в лотереях и конкурсах.

Ну что ж, великолепная инициатива компании K-Trade по продвижению лицензионного ПО, как нам кажется, должна получить поддержку среди пользователей.



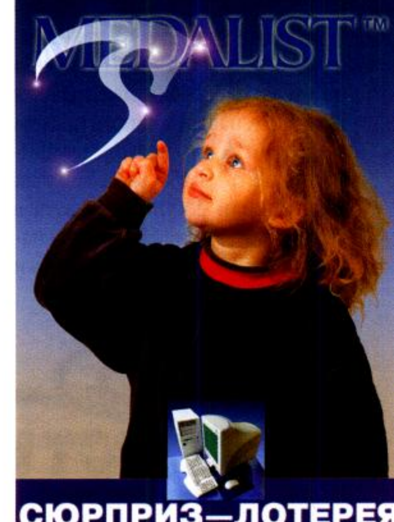
«Сюрприз-лотерея» на EnterEX'2000

Все любят получать подарки, особенно ценные, и тем более такие, с помощью которых можно модернизировать свой домашний ПК. Что уж говорить, если в качестве приза предлагается полнофункциональный компьютер. Всех любителей сюрпризов и подписчиков нашего журнала мы приглашаем 16 марта на выставке EnterEX'2000 посетить стенд компании Formula A, который будет располагаться в павильоне № 9.

В лотерее могут принять участие все владельцы календарика «Компьютеры Medalist» с пометкой «Сюрприз-лотерея» (в том числе и напечатанного на этой странице) и любого подтверждения (товарный чек, накладная) какой-нибудь покупки у компании Formula A в 2000 году. Регистрация желающих будет происходить во все дни работы выставки EnterEX'2000 до момента розыгрыша. Вероятность же выигрыша зависит от суммарной стоимости купленного у компании Formula A в наступившем году товара и (в случае предъявления абонементного подписного талона) стоимости подписки на этот год на журнал «Домашний ПК».

Среди разыгрываемых призов – принтер Lexmark, материнская плата Chaintech, факс-модем GVC, активные колонки Primax, процессор Intel Celeron 466 MHz, CD-ROM ASUS 50x, модуль памяти DIMM 64 MB и 32 MB, 30-, 20- и 10-процентные скидки на приобретение компьютеров. И, конечно, суперприз – компьютер Medalist Student (CPU Celeron 400/RAM 32 MB/HDD 6,4 GB/Video 8 MB/CD-ROM 40x/SB) с 15-дюймовым монитором Samsung.

Желаем вам удачи!



Formula A: тел. (044) 243–9460, www.formula–a.kiev.ua

Подписавшиеся – выигрывают

Подписка на любое печатное издание – это, по сути, акт доверия читателя данной газете или журналу. Уверенность в том, что в течение определенного времени эти издания будут радовать вас своим внешним видом, обилием и свежестью новостей и качественными авторскими материалами. Поэтому нам особенно отрадно отметить, что множество наших читателей доверяет изданиям «ITC» – журналу «Домашний ПК», еженедельнику «Компьютерное Обозрение» и каталогу цен на компьютеры и комплектующие «Hot Line». Чтобы поощрить своих преданных поклонников, «Издательский Дом ITC» в конце прошлого года провел акцию «2 из 3», по итогам которой любой подписавшийся на два из трех изданий «ITC» принимал участие в розыгрыше ценных призов от ведущих украинских компьютерных фирм. На ежегодной ITC-party в присутствии представителей компьютерной элиты Украины и была проведена лотерея. Итак, называем имена победителей.

Главный приз компьютер Acer-Power, предоставленный компанией BMS Trading, получил киевлянин Юрий Емцев. Обладателем 15-дюймового монитора Nokia от «МДМ-Сервис» стал В. Куницкий из Днепропетровска. 17-дюймовый монитор Sony от компании «ЭЛКО» нашел своего владельца в лице львовянина Андрея Громяка. Сканер Umax от DataLux уезжает в Канев к В. М. Горячему. Еще один сканер Microtek от фирмы Saltus достался Виктору Сакалю из Львова. Принтер Xerox от компании Geroy отправляется в г. Виноградов к О. Ю. Приходько. Факс-модем Zyxel, предоставленный фирмой «Вектор-Киев», выиграл В. В. Навроцкий из Харькова. Источник бесперебойного питания PowerWare от компании «МАС-Электроник» получил Евгений Назаренко из Киева. Видеокарта Micro-Star от фирмы ASN Computers отправится к В. М. Гладкий в Ивано-Франковск. Шлем виртуальной реальности Union Reality Gear, предоставленный компанией «Мультимедийные Системы», выиграла фирма «Европроф» из Хмельницкого. А англо-русский словарь Language Teacher от фирмы «Эктако-Украина» будет помогать Леониду Романову из Киева.



Что ж, нам остается поздравить победителей и призвать остальных читателей журналов и еженедельников «ITC» принимать участие в будущих акциях нашего издательства.

Роман Хархалис

Graphire: история с продолжением

Началось все с телефонного звонка в редакцию. Приятный женский голос, сославшись на уже благополучно забытую нами публикацию, спросил, где можно приобрести Graphire. Мы откровенно сказали, что узнали об этом устройстве из Internet, в продаже его пока не встречали, и посоветовали обратиться в одну из киевских фирм, торгующих продуктами Wacom.

Pro et Contra

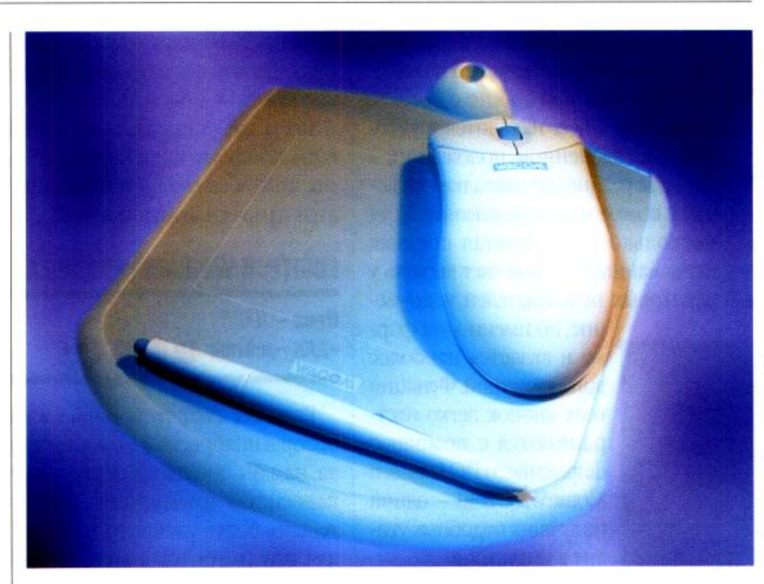
☺ относительно невысокая цена
☺ возможности рисования, близкие к профессиональным
☺ простота и надежность

☹ мышь плохо подходит для игр
☹ требуется некоторая тренировка в обращении со стилусом
☹ довольно высокая цена

И вот в один прекрасный день, обходя окрестности редакции в надежде найти новые интересные продукты, мы обнаружили у одного из коллег... что бы вы подумали? Graphire собственной персоной! «Это судьба», – подумали мы. Спустя некоторое время любопытная вещица оказалась у меня на столе. Вернее, не одна, а целых три.

В комплект Graphire входит графический планшет, подключаемый к ПК через интерфейс USB, стилус и мышь с колесиком прокрутки. Примечательно, что оба последних устройства не нуждаются в питании – ни путающихся проводов, ни батареек или аккумуляторов, с которыми электронное «перо» становится тяжелым и неудобным, здесь нет. Стилус почти не отличается от обычной авторучки, так же легок и надежен. Мышь еще интереснее – она лишена не только кабеля, но и... шарика. Так что загрязнения ей не страшны, и владелец Graphire может забыть о «спотыкающемся» курсоре и периодической чистке мышиных «внутренностей».

Большинство графических планшетов Wacom рассчитаны на опытных пользователей – художников и дизайнеров. Но модель, оказавшаяся в нашей редакции, адресована прежде всего тем, кто только начинает постигать искусство компьютерной графики. Graphire более совершенен, чем простые планшеты начального уровня (в частности, детские, см. «Домашний ПК», № 3, 1999). Стилус чувствителен к нажиму (512 градаций), оборудован «резинкой» – стирающим наконечником, также различающим силу нажатия, и качающейся кнопкой, расположенной под указательным пальцем. В отличие от профессиональных моделей, этот планшет не реагирует на наклон электронного пера. Однако имеющихся возможностей вполне достаточно для того, чтобы попробовать свои силы в изобразительном искусстве.



В качестве «полигона» для таких проб предлагается MetaCreations Painter Classic – усеченная версия известного графического пакета, одной из лучших программ для рисования от руки (не редактирования растровых изображений, а именно рисования). Кроме нее, в комплект поставки Graphire входит многофункциональная утилита PenOffice, правда, тоже в пробном варианте. С ее помощью вы сможете быстро и просто создавать рукописные заметки в виртуальном блокноте, сохранять их на диске и перемещать через буфер обмена в другие программы. Коммерческая версия этой программы позволяет, помимо того, встраивать рукописные заметки в документы Microsoft Word и распознавать текст, написанный от руки. Еще одна интересная программа из комплекта Graphire – утилита CyberSIGN Screen Lock. Если вы используете пароль для снятия экранной заставки, то Screen Lock дает возможность применять вместо него... вашу подпись. Это просто и эффективно: программа довольно точно отличает настоящий автограф от поддельного.

Чтобы уверенно пользоваться стилусом, придется немного потренироваться. Но не пугайтесь – тренировки вряд ли будут продолжительными и утомительными. Рисовать от руки с помощью этого приспособления сразу же оказалось намного удобнее, чем мышью, а попрактиковавшись, мы научились вполне разборчиво писать. Очевидно, что со временем ваш почерк на экране монитора станет таким же, как и на бумаге. Стилус можно с успехом использовать в качестве мыши – его движение в воздухе соответствует перемещению курсора, касание поверхности планшета – простому щелчку, а качающаяся кнопка выполняет функции right-click и double-click. Особенно нам понравилась совместная работа электронного пера и программы Sensiva, посредством которой можно управлять компьютером, рисуя на экране специальные фигуры. Естественно, вычерчивать их стилусом намного легче, чем мышью, да и получаются они лучше.

Сразу хотим охладить пыл «квакеров»: беспроводная мышка от Wacom в игре существенно уступает обычной. Graphire – устройство, которое удобнее всего использовать в «мирных» целях: рисовать, творить, делать мир красивее. Подарите его сыну или дочке-школьнице – кто знает, может быть, этим вы пробудите их скрытые таланты и явите миру новых Микеланджело и Леонардо?

Цена в Киеве $110.

Продукт предоставлен компанией Wega Distribution: тел. (044) 461-9284

Versus

Wacom Graphire		Мышь Logitech MouseMan Cordless + планшет Wacom Intuos
$110	Цена	$217 ($68 + $149)
да	Чувствительность к нажатию	да
A6	Формат планшета	A6
нет	Чувствительность к наклону	да
среднее	Качество мыши	высокое

Олег Данилов

Logitech: работайте и играйте с комфортом

Рассказывая в ноябрьском номере «Домашнего ПК» об игровых контроллерах и компьютерных мышах, мы с сожалением констатировали, что по тем или иным причинам многие интересные продукты ведущих производителей не попали в наш обзор. Так, в связи с временным их отсутствием в Украине в том материале была представлена далеко не вся линейка мышей Logitech, а игровых рулей данной фирмы вообще не оказалось в нашем тестировании. Спеша исправить досадный недочет, мы хотим рассказать об этих интересных продуктах.

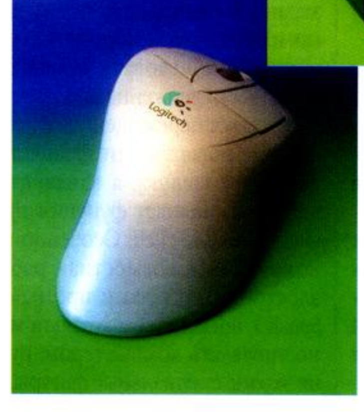
LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Цена – $68

«ДПК»-рейтинг 

Эта беспроводная мышь продолжает две серии продуктов Logitech: во-первых, серию устройств, использующих радиотехнологию, и во-вторых, хорошо известную на Западе линейку эргономичных мышей MouseMan.

Внешний вид этого устройства поразил нас.



Кажется, в нем собраны все лучшие дизайнерские находки за последние несколько лет. Говорить о копировании Logitech чужих разработок, по крайней мере, странно, но, тем не менее, Cordless MouseMan Wheel больше всего напоминает знаменитую Microsoft IntelliMouse Pro и последнюю разработку той же компании IntelliMouse Explorer. Хотя, надо признать, фамильные черты серии MouseMan также заметны невооруженным взглядом.

Итак, эта мышь весьма оригинальной (с двойным изгибом) формы имеет четыре клавиши и колесо скроллинга. Третья клавиша совмещена с колесом, а четвертая расположена сбоку. Рука при работе с Cordless MouseMan Wheel находится в удобном расслабленном положении, а боковые резиновые накладки исключают всякое проскальзывание. Хотя несколько приподнятая средняя часть манипулятора может вызвать у некоторых пользователей недоумение, но именно эта форма и является наиболее эргономичной. Функции всех кнопок легко настраиваются с помощью фирменного ПО Logitech MouseWare 8.40 – одной из лучших подобных утилит в индустрии.

Что же до применяемой в Cordless MouseMan Wheel радиотехнологии, то все ее нюансы мы подробно рассматривали в «Домашнем ПК», № 11, 1999. Устойчивый прием сигнала происходит на расстоянии до 5 м. Есть возможность выбирать радиоканалы (при использовании нескольких подобных устройств в одном помещении). Естественно, как и все радиоустройства, мышь оснащается двумя батареями AAA (рекомендуется Duracell Ultra). Сам приемник подключается к последовательному порту или разъему PS/2 по желанию пользователя.

Единственный недостаток этого устройства также связан с радиотехнологией. Дело в том, что стандартная частота опроса мыши, подключенной к порту PS/2, составляет около 50 Hz. Для большинства игр жанра 3D-action эта величина маловата. В обычных условиях частоту опроса порта можно увеличить, например с помощью утилиты PS2 Rate Adjuster Plus, но в случае Cordless MouseMan Wheel подобный «фокус» не проходит, частота ограничена на 50 Hz параметрами приемника. Так что для активных игр данная мышь не подойдет.

Всем же остальным, выбирающим комфорт и удобство работы, мы можем смело порекомендовать этот замечательный продукт.

LOGITECH WINGMAN FORMULA

Цена – $90

«ДПК»-рейтинг 

Если бы этот руль попал в наш обзор в ноябрьском номере журнала, нам бы пришлось отдать пальму первенства именно ему. Действительно, более удобного устройства для игр (имеются в виду, конечно же, гоночные симуляторы) на нашем рынке просто не найти. Wingman Formula – младшая модель в линейке игровых рулей от Logitech. Его старший собрат – Wingman Formula Force – отличается от рассматриваемой нами модели только поддержкой технологии Force Feedback и цветом.

Таким образом, небольшая рулевая колонка крепится к столу с помощью оригинальной и очень надежной конструкции. Причем крепеж настолько хорош, что беспокоиться о смещении руля во время игры не стоит. Само рулевое колесо имеет удобную форму, покрыто приятной нескользкой резиной и изумительно лежит в руках. На передней панели руля расположены четыре основные кнопки (в виде шляпок болтов) и два индикатора, сигнализирующих о готовности контроллера к работе. Еще две кнопки, точнее рычага, выполняющих роль кнопок, находятся снизу рулевого колеса. Хотя колесо имеет весьма небольшой угол поворота (180°), возвратные пружины и очень точный ход позволяют игроку полностью контролировать свои действия.

Педали с массивным, не скользящим по полу основанием производят, к сожалению, менее приятное впечатление: они несколько мелковаты и расположены слишком близко друг к другу, возвратные пружины слабоваты и, к тому же, имеют равномерный ход, что не позволяет в полной мере ощутить степень надавливания.

Мы протестировали руль на самом «придирчивом» симуляторе Colin McRae Rally от Codemaster (к сожалению, «Чемпионата Ралли Mobil 1» на момент тестирования у нас еще не было). Впечатления от Wingman Formula – самые положительные. Несмотря на некоторые недостатки (малый угол поворота, не очень удобные педали), даже ваш покорный слуга смог показать в этой весьма сложной игре достойные результаты. В аркадах (входящая в поставку руля игра Motorhead) впечатления менее восторженные, что, впрочем, еще раз подтверждает наш тезис о необходимости использования подобных игровых контроллеров именно в симуляторах.

Одним словом, подоспей Wingman Formula к ноябрьскому номеру – быть ему в фаворитах. Обратите пристальное внимание на это устройство. К тому же, цена руля вполне приемлема для контроллеров данного класса.

В заключение хочется повторить фразу, вынесенную в заглавие. Если вы действительно любите комфорт в играх и работе, то два рассмотренных нами устройства Logitech – именно для вас.

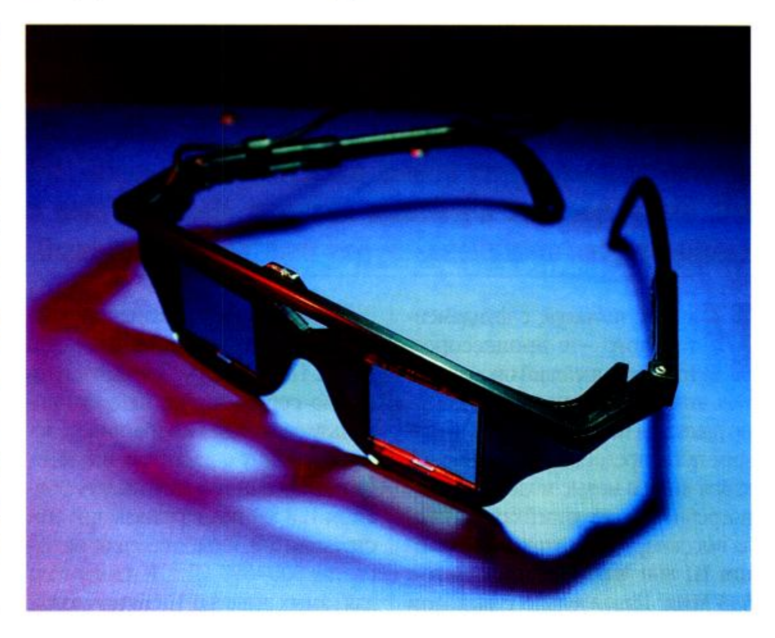
Продукты предоставлены компанией «Фолгат»: тел. (044) 246-6292



Сергей Светличный

3D Revelator – очки для настоящих игроков

В свое время наш журнал уже неоднократно рассказывал о стереоочках, с помощью которых современные трехмерные игры становятся, так сказать, истинно трехмерными. Однако у всех их были какие-то ограничения: Wicked 3D работали только с акселераторами на базе уже устаревшего чипсета Voodoo², очки от ASUS – только с видеокартами производства ASUS, оснащенными к тому же специальным разъемом для их подключения (правда, впоследствии для этих целей была выпущена небольшая плата-переходник, используемая «в связке» с любым акселератором этой компании). А как же быть игрокам, идущим в ногу со временем и по тем или иным причинам отдающим предпочтение продуктам других фирм?



Вполне вероятно, что им подойдет новинка от ELSA – стереоочки 3D Revelator. Они примечательны возможностью подключения к любой видеокарте на базе чипсетов Riva TNT/TNT2/Ultra, причем никаких дополнительных разъемов не потребуется – в комплект входит специальный переходник (к нему и подсоединяются очки), через который подается видеосигнал на монитор.

После подключения необходимо установить специальный драйвер видеокарты, поддерживающий 3D Revelator. При этом старый драйвер остается в сохранности, так что вы всегда сможете на него перейти – дело в том, что даже если вы играете «по старинке», без очков, все равно какая-то часть ресурсов системы расходуется, что, естественно, отрицательно сказывается на производительности.

3D Revelator работает только в Direct3D (OpenGL, к сожалению, не поддерживается). Правда, и здесь есть определенные ограничения: так, сама ELSA сообщает, что с некоторыми играми (перечисленными поименно) 3D Revelator, так сказать, несовместимы. От себя к этому списку могу добавить еще одно название – Carnivores II. А жаль, ведь именно эту игру мне больше всего хотелось увидеть в «полном 3D».

После установки драйвера в разделе *Дополнительные параметры* в свойствах экрана появляется закладка *Stereo*, в которой и находятся все настройки стереорежима. Здесь можно отрегулировать глубину изображения (которая, кстати, вычисляется исходя из введенных размера диагонали монитора и расстояния между глазами), приблизить или, наоборот, отдалить 3D-картинки, определиться с отображением «плоских» вспомогательных элементов, например перекрестья прицела, процентов здоровья и т. д. Причем все эти параметры можно указывать для каждой игры в отдельности: изначально в списке игр, для которых характеристики уже заданы производителем очков, содержится несколько десятков наименований, но пользователь волен добавлять в него свои собственные варианты.

В этом же меню определяются «горячие» клавиши, с помощью которых в играх можно включить/отключить стереоэффект, а также вызвать панель управления и отрегулировать в ней параметры работы очков. Надо сказать, что даже на хорошем мониторе глаза со временем начинают уставать, так что приходится снимать очки и продолжать играть в «плоский» вариант. И вот тут возможность прямо из игры отключить стерео оказывается невероятно полезной. В общем, настройка выполнена очень хорошо, придраться просто не к чему.

3D Revelator – лучшие из виденных нами стереоочков. Гибкость настройки, удобство использования выгодно отличают их от моделей других производителей.

Еще одним достоинством 3D Revelator, несомненно, является небольшая утилита, позволяющая делать скриншоты из игр. Ну и что, спросит читатель, таких утилит нынче – пруд пруди. Так-то оно так, но не совсем. Дело в том, что Stereo 3D Viewer демонстрирует эти самые скриншоты в 3D.

Впечатления от 3D Revelator оказались самыми что ни на есть положительными – стереорежим в большинстве игр выглядит просто великолепно. Разочарование вызвал разве что «Чемпионат Ралли Mobil 1», в котором эффект почему-то практически отсутствовал. Зато в Urban Chaos и в Unreal Tournament отличие от обычного «плоского» режима было разительным. Все предметы, кажется, можно потрогать, настолько реально они выглядят.

Отдельно следует отметить очень маленькую массу очков, благодаря чему даже после довольно продолжительной игры переносица совершенно не устает.

Напоследок хотелось бы подчеркнуть, что использовать 3D Revelator рекомендуется только с очень хорошими мониторами, поддерживающими частоты обновления экрана 120 Hz и выше, в противном случае глаза начнут уставать уже после четверти часа игры. Причем вначале желательно с помощью какой-нибудь утилиты настройки монитора (например, HZ-Tool) установить максимальные частоты обновления экрана для всех доступных видеорежимов.

Ориентировочная цена – $90.

Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 271-3741

Pro et Contra

- ☺ работают с любой видеокартой Riva TNT/TNT2/Ultra
- ☺ отличные драйверы
- ☺ небольшая масса
- ☺ простота подключения

- ☹ необходим качественный монитор
- ☹ не работают в OpenGL-играх
- ☹ не поддерживаются некоторые Direct3D-игры

Ведущий рубрики Роман Хархалис

Новости hardware

Январь – месяц праздничной новогодне-рождественско-крещенской суеты для нас с вами и отдыха после таковой – для наших западных соседей. У них самая горячая пора уже позади: все новинки, точно по старому советскому сценарию, «выброшены» в руки страждущих, компании мирно подсчитывают доходы и мечтают о светлом будущем. Мечты эти обретают реальную форму в виде roadmap'ов – планов производства новых продуктов на ближайший год. Январь богат ими так же, как и декабрь анонсами новинок. Поэтому наш сегодняшний обзор новостей компьютерного «железа» будет иметь своеобразный «прогностический» оттенок.

Начнем, пожалуй, с фундаментального – с процессоров. **Intel**, крупнейший производитель этих устройств, пока планомерно движется по намеченному им самим пути, представив в течение декабря-января новые модели в своих потребительских линейках – сначала высокопроизводительный **Pentium III 800 MHz**, а затем **Celeron 533 MHz**. Параллельно с выходом последнего снизились цены и на старые процессоры Celeron, правда, не на все и не очень значительно. Тех же, кто планирует приобрести мощный ноутбук, порадует новость о выходе мобильных **Pentium III** с частотами **600** и **650 MHz** с одновременным удешевлением более ранних моделей. Новые CPU для портативных систем имеют интересную особенность: они работают с номинальной частотой, только когда ноутбук питается от сети, тогда как в автономном режиме частота ядра понижается (технология SpeedStep). Это позволяет продлить время непрерывной работы от батарей.

Любопытно также заглянуть в будущее процессоров Intel. Для недорогих ПК планируется выпустить новую серию чипов Celeron, использующих ядро Coppermine, системную шину с частотой 100 MHz, интегрированную кэш-память объемом 128 KB, поддерживающих инструкции SSE и работающих на частотах 500–650 MHz. К концу года для самых дешевых ПК будет создан чип **Timna**, содержащий ядро Pentium III, 128 KB встроенного кэша, контроллер памяти и графическое ядро. Для компьютеров помощнее намечено дальше развивать линейку Pentium III, наращивая его частоту, а в четвертом квартале выпустить **Willamette** – процессор на новом ядре, работающий с частотами от 1 GHz, содержащий как минимум 1 MB кэш-памяти второго уровня на кристалле и рассчитанный на установку в новое процессорное гнездо – **Socket 423**. Кстати, недавно прошел слух, что рабочий образец этого чипа существует уже сейчас, однако Intel официально данную информацию не подтвердила. Думаю, к этой новости стоит отнестись скептически – уж слишком она сенсационная.

Компания **AMD** также выпустила версию **Athlon 800 MHz**. Но самые интересные события, касающиеся этой линейки, похоже, произойдут в будущем. Для начала AMD, как и в свое время Intel, предложила новое процессорное гнездо для недорогих версий своих чипов – **Socket A**. Дальше на базе ядра Athlon будут разработаны три модели процессоров, известные сегодня под кодовыми обозначениями **Spitfire**, **Thunderbird** и **Mustang** (все три – названия истребителей 40–50-х гг.; не иначе как любители авиасимуляторов затесались в ряды AMD). Первый из них предназначен для недорогих ПК и будет выпускаться только в исполнении для Socket A (чем не Celeron?), второй – помощнее, с увеличенным объемом интегрированной кэш-памяти, производимый в двух вариантах – для Socket A и Slot A, последний же, созданный с использованием медной технологии, с уменьшенными размером и энергопотреблением ядра, встроенным кэшем второго уровня емкостью 2 MB, рассчитан на применение в мощных ПК и серверах. Ориентировочные сроки выхода Spitfire и Thunderbird – второй квартал 2000 г., Mustang – третий квартал. Тактовые частоты чипов пока неизвестны.

Третьим крупным производителем процессоров намеревается стать **VIA**, до сих пор выпускавшая чипсеты в основном для недорогих систем. Эта компания приобрела две команды разработчиков CPU – Cyrix и IDT, а наличие патентного соглашения с Intel дает VIA возможность выпускать процессоры, рассчитанные на установку в Socket 370. Над первым из них, известным под кодовым названием **Joshua**, Cyrix трудится уже достаточно давно. Он будет оборудован 256 KB интегрированного кэша, поддерживать частоты системной шины до 133 MHz, набор инструкций 3DNow! и обладать P-рейтингом (частотой эквивалентного по производительности процессора Intel) от 433 до 566 MHz при реальных частотах ядра 300–400 MHz. Учитывая происхождение этого чипа, вряд ли стоит ожидать от него рекордов производительности, но зато VIA обещает, что цены на Joshua будут *очень* низкими. Предполагается, что этот процессор выйдет уже в первом квартале нынешнего года. Продолжателем его дела станет **Samuel** – детище IDT, наследник рода WinChip. Появиться он должен весной 2000 г. Среди известных на сегодня его характеристик – реальные частоты ядра 500–700 MHz, интегрированные в чип графический процессор и контроллер памяти.

Процессоры

Модель	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
Celeron 400 MHz	67	73
Celeron 433 MHz	75	80
Celeron 466 MHz	97	101
Celeron 500 MHz	147	149
Pentium III 450 MHz	198	209
Pentium III 500 MHz	235	246
Pentium III 600 MHz	415	460
Pentium III 700 MHz	650	650
Athlon 500 MHz	218	248

Celeron значительно подешевел. А вот цены на Athlon пока немного выше рекомендуемых.

Оперативная память

Тип модуля	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
DIMM 32 MB	43	50
DIMM 64 MB	75	87
DIMM 128 MB	153	194

Стоимость памяти снижается, правда, очень медленно. К примеру, цена DIMM 64 MB уменьшилась еще на $10. Кстати, покупать такие модули для ПК среднего класса выгоднее, чем DIMM 32 MB, – увеличение емкости в 2 раза влечет за собой рост расходов только в 1,74 раза. Поэтому советуем даже самым экономным пользователям все-таки поискать средства на 64 MB ОЗУ вместо 32 MB.

Видеокарты

Чипсет	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
3dfx Velocity 100	65	68
3dfx Voodoo3 3000	119	131
Matrox G400	116	147
Nvidia TNT2	102	125
Nvidia TNT2 Ultra	135	183
Nvidia GeForce 256	218	273
S3 Savage 4	37	64

В этой области пока все без изменений.

Жесткие диски EIDE

Емкость, GB	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
6,4	108	115
8,4	115	126
10,0-10,8	122	134
13,0-13,6	132	156
17,0-17,3	155	162
20,2-20,5	175	210

Покупать HDD емкостью меньше 6,4 GB уже нет смысла – сэкономить почти не удастся. От 6,4 GB до 10 GB увеличение цены незначительно, именно такой объем сегодня является «средним». 13–17 GB можно посоветовать требовательным пользователям. А вот выше 17 GB цены начинают расти быстрее.

Похоже, нас ждет еще одна «система на кристалле», по всей видимости, также недорогая.

Память, больная тема осени прошедшего года, также остается предметом пристального внимания многих потенциальных владельцев и «модернизаторов» ПК. Пока все идет относительно хорошо – цены на модули DIMM в Киеве еще упали по сравнению с прошлым месяцем. Так, минимальная розничная стоимость популярных DIMM 64 MB составляет около $85, что на $10–15 дешевле, чем в декабре. Прогнозы по поводу дальнейшего развития ситуации довольно противоречивы в деталях, но все сходятся во мнении, что существенного снижения цен не будет и дефицит чипов и модулей памяти в течение ближайшего года ликвидировать не удастся.

Похоже, что уже все компании, влияющие на развитие архитектуры PC, окончательно распрощались с мыслью использовать в ПК оперативную память Rambus DRAM (RDRAM). Фаворитом на ближайшее будущее стала привычная нам SDRAM, но уже рассчитанная на работу со 133-мегагерцевой системной шиной. Хотя ее широкого распространения придется еще подождать. А вот память архитектуры **DDR SDRAM** с удвоенной скоростью обмена данными наконец-то «пошла в массы», правда, не в качестве ОЗУ, а в качестве видеопамяти, устанавливаемой на графических адаптерах. Кстати, **Intel** уже возглавила разработку **DDR-2 SDRAM**. И наконец, самый «дальнобойный» проект, касающийся памяти: шесть «законодателей мод» – Intel, Hyundai, Infineon, Micron, NEC и Samsung – начали работу над новой архитектурой Advanced DRAM. Предполагается, что она обеспечит большую пропускную способность и меньшие задержки при передаче данных, чем Rambus DRAM, будет дешевле в производстве, но появится только в 2003 г. Остается ждать и надеяться...

В стане графических адаптеров пока изменений не так уж много. Из продуктов, которые можно «пощупать» уже сейчас, обращают на себя внимание карты на **GeForce 256** с памятью типа DDR DRAM, которые наконец-то появились в продаже в компьютерных фирмах Киева. Согласно тестам, применение новой видеопамяти обеспечило заметный прирост производительности в играх. Остальные же новости, главным образом, связаны с планами и перспективами. «На днях или раньше» ожидаются платы, основанные на чипсете **Savage 2000**. Опубликованы данные о видеокарте **Diamond Viper II LE Z400**, базирующейся на модифицированном чипе **Savage 2000+**. Самая интересная ее особенность – объем видеопамяти – целых 64 MB. Если она будет типа DDR, плата рискует стать «золотой» (в смысле цены), если же обычной – вряд ли стоит ждать от нее высокого быстродействия.

Пионер потребительской трехмерной графики – **3dfx** – продолжает работы над графическим чипом **VSA-100**. Его прототип уже получен, но карты **Voodoo 4** и **Voodoo 5**, где он используется, мы увидим только в первом финансовом квартале 2001 г., который у 3dfx начинается в феврале 2000 и заканчивается в апреле. Кстати, к тому времени вполне могут подоспеть и новые чипы от **NVidia**, ныне известные как **NV11** и **NV15**. Первые образцы производители видеоакселераторов должны получить уже в конце января. Соответственно, в марте появятся платы на их базе, со второго квартала начнутся регулярные поставки. Так что весна предстоит горячая.

Начав разговор о графике, нельзя не упомянуть несколько новостей, касающихся мониторов. Во-первых, из числа производителей этих продуктов выбыла **Nokia**, которая решила сконцентрировать свои усилия на разработке устройств связи. Правда, дисплеи под этой маркой будут производиться и дальше, но уже другой компанией – **ViewSonic**. Во-вторых, всеобщее внимание привлекает будущее **LCD-мониторов**. Однако дать однозначные ответы на вопросы, будет ли в этом году ликвидирован дефицит жидкокристаллических панелей и начнется ли снижение цен, не может никто. По самым оптимистичным прогнозам, это все-таки произойдет, хотя удешевление ЖК-дисплеев до конца года не будет существенным. Пессимисты же утверждают, что цены на LCD останутся высокими еще долго. А пока одни заглядывают в будущее, другие делают свое дело: ViewSonic демонстрирует новую 15-дюймовую модель **ViewPanel VE150**, обновили свои линейки **Sony** и **NEC**. Но самой интересной является новость от **Sharp**: эта фирма планирует выпустить три модели LCD-панелей, одна из которых с размером диагонали 15" будет работать с «родным» разрешением... **1600 × 1200 точек!** Осталось только дождаться лета (именно тогда и появится этот монитор) и пережить первый взгляд на ценник. А пока – к вашим услугам «обычные» ЖК-панели по «обычным» ценам. Им посвящена отдельная статья в этом номере журнала.

ТЕМ, КТО ВЫБИРАЕТ ПК

Конфигурации квартала

НЕДОРОГОЙ ДОМАШНИЙ ПК для тех, кто хочет сэкономить
Процессор – Celeron 400 MHz
Оперативная память – 32 MB
Жесткий диск – 4,3–6,4 GB
Привод CD-ROM – 32–40x
Видеоадаптер – интегрированный или недорогой AGP-3D-акселератор
Аудиосистема – звуковой чип, интегрированный на материнской плате, или недорогая аудиокарта с интерфейсом PCI
Монитор – 15"
Минимальная цена в Киеве – $610
Средняя ориентировочная цена в Киеве – $650

ОПТИМАЛЬНЫЙ ДОМАШНИЙ ПК – производительный компьютер за разумную цену
Процессор – Celeron 500 MHz, Pentium III 450 MHz
Оперативная память – 64 MB
Жесткий диск – 10 GB
Привод CD-ROM – 40–50x
Видеоадаптер – на базе чипсетов NVidia Riva TNT2 или 3dfx Voodoo 3 3000
Аудиосистема – звуковая карта Creative Sound Blaster Live! Value или Diamond Monster MX300
Монитор – 15", 17" среднего класса
Минимальная цена в Киеве – $700
Средняя ориентировочная цена в Киеве – $850

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК для тех, кому нужна максимальная производительность в играх
Процессор – Pentium III 600 MHz или выше, Athlon 600 MHz или выше
Оперативная память – 128 MB
Жесткий диск – 15–20 GB
Привод DVD-ROM
Видеоадаптер – на базе чипсета NVidia GeForce 256
Аудиосистема – звуковая карта Creative Sound Blaster Live! или Diamond Monster MX300
Монитор – 17" со сверхплоским экраном или 19"
Минимальная цена в Киеве – $1500
Средняя ориентировочная цена в Киеве – $1800

Звуковые карты

Название	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
ESS Solo	10	12
Creative Sound Blaster 128 PCI	20	25
Creative Sound Blaster Live! Value/1024	50	55
Diamond Monster Sound MX300	37	45

Обратите внимание на новые модели от Creative и существенно подешевевшую Monster Sound MX300.

Мониторы

Диагональ и тип	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
15" ЭЛТ	125	179
17" ЭЛТ	165	350
19" ЭЛТ	350	665
15" LCD	900	1400

Разница в стоимости мониторов с размером диагонали экрана 14" и недорогими 15-дюймовыми моделями незначительна, поэтому экономию на «последнем дюйме» вряд ли можно считать разумной. Обратите внимание на минимальную цену устройства 17". Кстати, за $450–480 можно приобрести весьма неплохие мониторы 19" – чем не альтернатива старшим 17-дюймовым моделям?

Цветные струйные принтеры формата А4

Модель	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
Canon BJC-1000	71	82
Epson Stylus Color 460	104	116
Hewlett-Packard DeskJet 420 B/C	78	84
Lexmark Color Jet Z11	80	88

Здесь мы приводим цены только на младшие модели от крупнейших производителей.

Накопители на сменных дисках

Тип	Минимальная цена, $	Средняя цена, $
CD-ROM 40x	38	44
CD-ROM 50x	45	52
DVD-ROM	80	137
CD-RW	180	263
Iomega ZIP 100 MB	63	89

Обратите внимание на цену дисковода Iomega ZIP. Минимальное значение относится к встроенному варианту с интерфейсом ATAPI. Из дисководов CD-RW мы рассматривали устройства со скоростью записи 4x/4x и выше.

Подготовлено по материалам «Hot Line»

Юрий Сидоренко

Семь размышлений о бренности бытия, навеянных радужной поверхностью компактного диска

Помните ли вы, дорогие читатели, картину Сальвадора Дали «One Second Before Awakening from a Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate» (1944) – «Сон, навеянный полетом пчелы вокруг граната, увиденный за секунду до пробуждения»? Возможно, в Internet бытуют и другие названия, поэтому позволю себе вкратце описать ее сюжет. Он прост и сложен одновременно: спящая барышня весьма привлекательных форм видит целую вереницу психоделических снов, цепляющихся один за другой, – чудо-рыба, тигр, слон на комариных ногах и прочее, прочее.

Отчего, спросите вы, вдруг зашел разговор о Дали? Неужели речь пойдет об очередной мультимедийной энциклопедии? Нет, но рассматривание радужной поверхности CD-диска навело меня на целый ряд мыслей, взаимосвязанных подобным образом, которыми я и поделюсь с заинтересованными читателями.

Итак, почему CD-диски стали самыми популярными сменными носителями информации? Ответы лежат на поверхности: они достаточно емкие, дешевые в изготовлении, не боятся магнитных излучений и весьма долговечные. К тому же легкие и прочные: найдите в своей коллекции старый пиратский диск и попробуйте его бросить на пол что есть силы – не бьется.

А теперь согните. Наконец-то сломали? Вот, во-первых, вы приложили руку к борьбе с пиратским способом распространения программного обеспечения (в буквальном смысле этого слова), а во-вторых, убедились, что CD-диску можно доверить данные. Продолжим эксперименты. Возьмите диск с лицензионным ПО и попробуйте подсчитать, сколько дискет необходимо для того, чтобы сделать его копию (о законности подобной операции мы еще поговорим). Даже при самом благоприятном раскладе для этого понадобится 452 (а это ни много ни мало столбик высотой почти в полтора метра!) дискеты. Надеюсь, это убедило вас, что именно CD-диску нужно доверять данные. Водить магнитом над поверхностью компакт-диска я просто не советую, поскольку еще с детства каждый проверил на собственном опыте справедливость восточной пословицы «Сколько раз ни говори «халва», во рту слаще не станет».

Вместе с тем остался один и притом важный вопрос: можно ли самому изготовить CD-диск? Ответ на него обнадеживает и внушает оптимизм: ДА!

Роман Хархалис

Дисководы CD-RW: средство, оправданное целью

Если размышления о бренности бытия информации, обретающейся на нещадно терзаемом житейскими невзгодами винчестере, обернутся для вас руководством к действию, то вы наверняка захотите приобрести дисковод CD-RW. А захотев, зададите вполне логичный вопрос: какой? Моделей этих устройств много, каждая из них обладает своими достоинствами и недостатками, и, как ни странно (если вспомнить классиков марксизма), ценой. Причем стоимость привода CD-RW нередко... ну, в общем, не находится в прямой зависимости от его возможностей. Поэтому мы решили детально рассмотреть пишущие оптические дисководы.

ИЗ ЧЕГО И КАК ВЫБИРАТЬ

Советуем сразу же обращать внимание на встроенные приводы CD-RW с интерфейсом IDE (ATAPI) и за рамки этой категории в дальнейшем не выходить. Конечно же, ярые поборники свободы перемещения могут обзавестись внешним дисководом, но это решение никак нельзя назвать удачным. Дело в том, что такие устройства оснащаются то на редкость «быстродействующим» интерфейсом LPT (чур меня, чур!), то совершенно неприемлемым для большинства домашних ПК SCSI. Соответственно либо установка, либо эксплуатация (в особо тяжелых случаях – и то и другое вместе) внешнего CD-RW – сплошное мучение. Кстати, встроенные приводы CD-RW также часто оборудуются интерфейсом SCSI. Они тоже нам не подходят – их цена примерно на $100 выше, чем у дисководов, подключаемых к IDE.

На вид накопитель CD-RW практически неотличим от CD-ROM – те же размеры, тот же выдвижной лоток для приема дисков, то же гнездо для подключения наушников и регулятор громкости (наш подопечный также умеет аппаратно проигрывать звуковые CD). Конструкторы пишущих накопителей обычно ограничиваются только одной кнопкой на передней панели – для управления лотком. Неизменное украшение CD-RW – логотип Compact Disc Recordable/Rewritable, по которому представителей пишущей «братии», собственно, и отличают на вид от обычных CD-ROM.

Основное «внутреннее» различие между моделями CD-RW – это их скоростные характеристики при работе с компакт-дисками разных типов. По традиции они определяются кратностью частоты вращения по отношению к прародителю жанра – Audio CD – и обозначаются известными всем «иксами». У CD-RW таких «иксов» целых три, соответствующих скорости записи CD-RW, CD-R и чтения CD-ROM.

Сложнее всего то, что представители этой троицы в разных моделях могут сочетаться в самые разнообразные комбинации. Все наши попытки дать какую-либо четкую классификацию приводов CD-RW по скоростным характеристикам успешно провалились. Ярко выраженных ценовых групп также нет. Более того, некоторые высокоскоростные устройства даже дешевле, чем более медленные.



AOpen CRW 9420

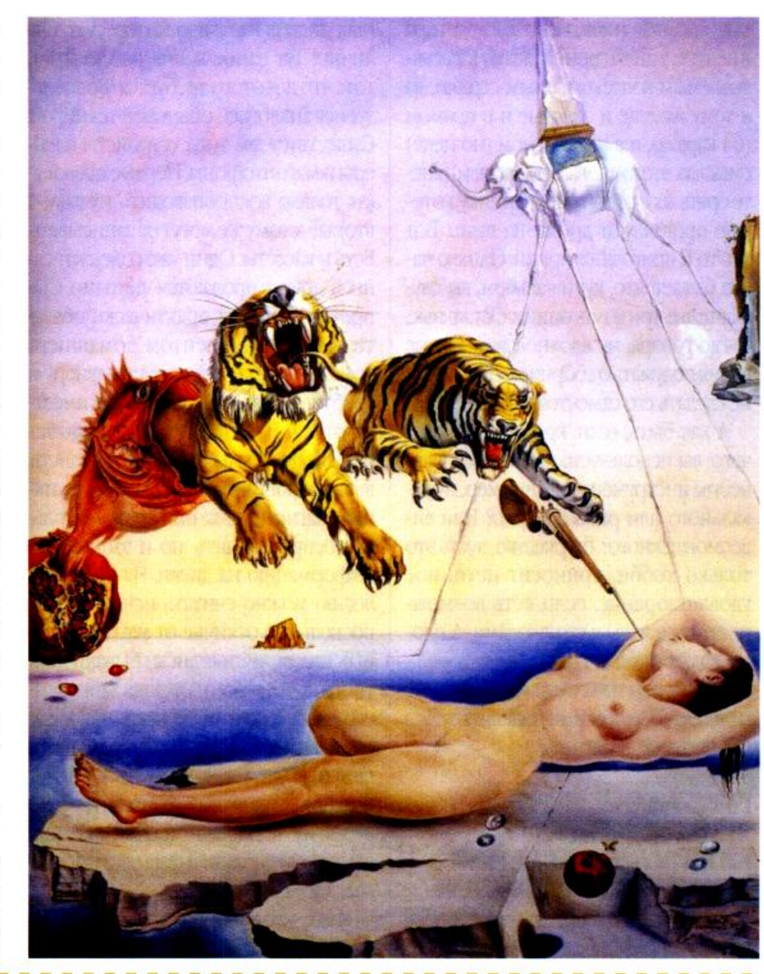
РАЗМЫШЛЕНИЕ ПЕРВОЕ: А ЗАЧЕМ, СОБСТВЕННО, НЕОБХОДИМО САМОМУ ИЗГОТОВЛЯТЬ CD-ДИСКИ

Действительно, зачем? Ведь игры и программное обеспечение поставляются на фабричных CD-дисках. Кстати, музыкальные альбомы тоже. Но если инженеры разработали устройства, позволяющие дома создавать собственные диски, значит, это кому-нибудь нужно. Попробуем разобраться.

Истина, провозглашенная Булгаковым, о том, что рукописи не горят, была актуальной до появления персональных компьютеров. Несмотря на их с каждым днем возрастающую надежность, и на старуху, как говорится, бывает проруха – чего греха таить, каждый пользователь рано или поздно сталкивается с ситуацией, когда данные на жестком диске повреждены или утеряны вовсе (то ли вирус постарался, то ли младший брат выучил первую команду DOS «format c:»...). Вот тут-то и пригодится архив. Конечно, программное обеспечение можно переустановить, а вот как быть с сохраненным двадцать восьмым уровнем любимой игры, герой которой экипирован лучше, чем Арнольд Шварценеггер при высадке на тот самый остров? Или с рефератом, писавшимся в промежутках между преодолением этих самых двадцати восьми уровней? Я уж не говорю о переписке с тремя девчонками, попробуй теперь вспомни, как какую зовут и кому о каких подвигах поведал... Словом, архив – вещь абсолютно необходимая. И делать его лучше всего на CD-диске.

Теперь подойдем к проблеме создания дисков с другой стороны. Вы купили за свои кровные программное обеспечение. Внимательно прочитайте лицензионное соглашение. Там, кроме всего прочего, сказано, что у вас есть законное право сделать одну архивную копию на случай повреждения оригинального диска. Не премините воспользоваться им, особенно если решили инсталлировать на жесткий диск только самые необходимые компоненты, выбрав в параметрах работу с CD-ROM. В этом случае для запуска программы вам потребуется каждый раз устанавливать диск в привод. Создав резервную копию, можно делать это, не опасаясь за целостность оригинального носителя.

Между прочим, на музыкальные диски данное правило тоже распространяется. Каждый владелец имеет право сделать одну копию. Зачем? К примеру, вы фанат кристально чистого звучания, ваш комплекс аудиоаппаратуры стоит,



Ввиду этого к выбору дисковода CD-RW придется подходить в индивидуальном порядке.

Давайте сразу договоримся об условных обозначениях скоростей, поскольку четкого стандарта в этой области нет, а всякий раз объяснять, что значит каждая величина, согласитесь, довольно утомительно (и для вас тоже). Поэтому если далее в этой статье вы встретите последовательность типа 6x/4x/24x, то это будет означать, что речь идет о приводе, записывающем диски CD-R на скорости 6x, диски CD-RW – 4x и считывающем носители CD-ROM на скоростях до 24x.



В свое время наша Тестовая лаборатория подошла к вопросу выбора CD-RW со всей серьезностью и испробовала в деле большинство доступных моделей. Любознательные читатели смогут найти подробный отчет об этих испытаниях в еженедельнике «Компьютерное Обозрение», № 38, 1999 или в Internet по адресу *www.itc.kiev.ua*. Мы же, базируясь на полученных нашими коллегами результатах и приняв во внимание недавно появившиеся модели, поведаем вам о состоянии дел на сегодня.

ПОИМЕННО

Итак, сегодня и в ближайшем будущем в компьютерных магазинах Украины можно встретить дисководы CD-RW от следующих производителей (в алфавитном порядке).

AOpen – многопрофильная компания, известная, в частности, как производитель материнских плат, имеет в своем арсенале и несколько моделей приводов CD-RW. Из ее изделий наибольшее распространение у нас получил **CRW 9420** – дисковод со скоростными характеристиками 4x/4x/20x. Это устройство и стало предметом подробного рассмотрения, в ходе которого были обнаружены, во-первых, внушительный комплект прилагаемого ПО (утилиты AntiVirus, Ghost и VirtualDrive от Питера Нортона, программы для записи CD и ведения архивов, а также... графический редактор Ulead Photo Express 2.0), а во-вторых, – хорошие показатели реального быстродействия. В особенности оно проявилось при записи и чтении файлов на диски CD-RW: здесь привод не уступает даже некоторым моделям, работающим со скоростью 6x. Если



учесть еще и цену – $261 (не самую высокую для накопителя такого класса), то покупка этого устройства кажется вполне разумной. Кстати, не так давно появилась новая модель от AOpen – **CRW 9624**, для которой заявлены еще более высокие скоростные показатели – 6x/4x/24x.

Компания **BTC** также не замедлила дополнить свою линейку пишущими оптическими дисководами, а так как ее изделия обычно повсеместно присутствуют в украинских компьютерных магазинах, то можно ожидать, что как минимум одна ее модель CD-RW попадется вам на глаза. Младшей в линейке пока является **BCE621E**, работающая на скоростях 2x/2x/6x и доступная у нас по цене около $200. Правда, удачной такую покупку назвать нельзя (виной тому низкая скорость чтения CD-ROM и сравнительно высокая цена), но следующий накопитель CD-RW от BTC – **BCE424IE** – выглядит куда более привлекательно. Его скоростные характеристики (4x/4x/24x) находятся на вполне современном уровне.

Знаменитое семейство «бластеров» от **Creative Labs** уже достаточно давно обзавелось «пишущей» ветвью – **CD-RW Blaster**. К нам в руки попала одна из самых простых моделей этой линейки – **RW2224E**. Ее скоростные параметры – 2x/2x/24x – явно оптимизированы для быстрого чтения дисков, что служит еще одним аргументом для отказа от использования дополнительного привода CD-ROM. Реальные показатели этого устройства несколько неожиданны – если по скорости работы с CD-RW оно находится на уровне аналогов и даже не-





как скромная трехкомнатная квартира в центре, а диски принадлежат к так называемым коллекционным сериям, да к тому же еще и золотые и в прямом (64 карата), и в переносном (по цене) смыслах этого слова. Вряд ли вы станете брать их с собой на вечеринку, которую организуют друзья на даче... Вот тут-то и пригодятся копии. Однако часто бывает, что, купив альбом, вы слушаете две-три композиции. Остальные, мягко говоря, не вдохновляют. Самое время подумать о сборнике. Почему бы не сделать его самостоятельно?

А как быть, если, кроме всего прочего, вы используете компьютер в качестве инструмента? Например, музыкального или рисовального? Или видеомонтажного? Творчество, пусть это только хобби, приносит истинное удовлетворение, если есть возможность поделиться его плодами. А плоды, как показывает опыт, бывают весьма увесистые: три сотни мегабайт – не редкость. И чтобы ими поделиться, без CD-диска не обойтись.

РАЗМЫШЛЕНИЕ ВТОРОЕ: ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ СОБСТВЕННЫХ ДИСКОВ И ИХ КЛАССИФИКАЦИЯ

Если вы дочитали до этого места, значит, проблема создания собственных дисков вас живо интересует. Отлично! Тут самое время рассказать о том, что для этого требуется. Воспользуемся аналогией с бытовой техникой. Существует два типа устройств: плейеры и магнитофоны. Первые позволяют только воспроизводить музыку, а вторые к тому же могут ее записывать. Есть и кассеты. Одни уже содержат запись, другие продаются чистыми. CD-привод, ставший практически обязательным компонентом домашнего компьютера, соответствует плейеру и требует диски, на которых уже имеется запись. В последний год появилась и масса доступных по цене устройств, выполняющих в компьютере функцию магнитофона: они могут не только воспроизводить, но и записывать информацию на диски. На этом аналогию можно считать исчерпанной, поскольку, в отличие от магнитофонных кассет, чистые диски бывают двух типов. К первому относятся записываемые единожды и многократно читаемые, так называемые CD-R (в дальнейшем мы будем использовать эту более профессиональную технологию). Ко второму – перезаписываемые или многократно записываемые, именуемые CD-RW.

Итак, что же необходимо для собственноручной записи дисков? Компьютер, в котором установлено пишущее устройство; заготовки CD-R или CD-RW, а также программное обеспечение.

Пора дать обещанную классификацию и разъяснить достоинства и недостатки двух типов заготовок для самодельных дисков.

Записываемые единожды

Основное предназначение подобных дисков – архивы для длительного хранения, копии программного обеспечения и музыкальные записи для воспроизведения на бытовых проигрывателях.

Основные достоинства: CD-R читаются всеми CD-приводами; информация на них не может быть случайно удалена или изменена. Прибавьте к этому низкую цену – около $2 за штуку.

Основной недостаток – единожды записанная информация не удаляется с заготовки, а в случае ошибки последняя годится только для вывешивания на руль велосипеда в качестве талисмана.

Перезаписываемые

Предназначены для оперативного архивирования и обмена большими объемами данных.

Основные достоинства CD-RW: информацию на них можно многократно (производители говорят, что не меньше тысячи раз!) записывать и удалять, а работа с ними не сложнее, чем с обычной дискетой.

Основной недостаток – далеко не все приводы читают диски этого типа. Верные признаки пригодности для работы с CD-RW – знак MultiRead и прямое указание в руководстве пользователя. Трудно считать достоинствами также необходимость длительного форматирования перед началом использования (к счастью – только один раз), а также более высокую цену – порядка $5.

ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ: ЧТО ЖЕ ВЫБРАТЬ?

Если бы меня спросили, какое устройство покупать – CD-R или CD-RW, я бы не задумываясь ответил: только CD-RW. Во-первых, оно записывает диски обоих типов, во-вторых, заплатив всего на 10% больше, вы получаете универсальную вещь!

Если бы меня спросили, нужен ли еще один привод CD в компьютере, если вы приобрели CD-RW, я бы не задумываясь ответил – нет. Вам потребуется привод DVD. С одной стороны, скорости чтения CD-RW вряд ли

которых более новых моделей, то при записи CD-R и чтении компакт-дисков заметно отставание (как это ни странно, в последнем случае). Правда, цена RW2224E довольно привлекательна – всего $170 – однако стоит ли только из-за нее соглашаться на покупку, решать вам, тем более что в линейке CD-RW Blaster есть целый ряд более совершенных накопителей. Новейший из них – **RW8432** – обладает чуть ли не самыми высокими на сегодняшний день скоростными характеристиками – 8x/4x/32x.

Компания **Hewlett-Packard** также известна не только принтерами и сканерами, но и продуктами для хранения информации, среди которых присутствуют и дисководы CD-RW серии **CD Writer Plus**. Базовая на сегодня модель – **8100i** – работает на скоростях 4x/4x/24x, укомплектована солидным набором ПО и обладает хорошим реальным быстродействием, в особенности при записи CD-R и чтении CD-ROM. Кстати, это устройство показало себя с лучшей стороны при чтении низкокачественных дисков. Еще из дисководов HP доступны **CD Writer Plus 8210i** (с теми же скоростями 4x/4x/24x) и «быстроходный» **9110i** (8x/4x/32x). Единственный недостаток всех этих продуктов – высокая цена (от $280 за 8110i до $370 за 9110i). Так что владельцами накопителей от HP станут, прежде всего, обеспеченные пользователи, требовательные к качеству.

Mitsumi, оптические дисководы которой были в свое время так же популярны, как сейчас мыши, тоже производит накопители CD-RW. Сегодня она предлагает в качестве базовой модели **4802TE** (4x/2x/8x), а тем, кто предпочитает инструменты помощнее, – **4804TE** (4x/4x/24x). Первое из упомянутых нами устройств прошло тестирование и показало неплохие результаты при работе с CD-R и CD-RW (что в последнем случае весьма неожиданно, если учитывать заявленную скорость 2x), «компенсировавшиеся» явно недостаточной производительностью при чтении CD-ROM (8x, все-таки). Правда, цена обеих моделей Mitsumi очень низка – $150 за 4802TE и $200 за 4804TE. Поэтому первое устройство лучше использовать в паре с высокоскоростным CD-ROM или DVD-ROM, когда скорость чтения компакт-дисков не так важна.

Владельцам ПК в стильных цветных корпусах при выборе дисковода CD-RW стоит обратить внимание на продукцию **Philips**. Их пишущие оптические дисководы серии **CDRW 400** традиционно изготовляются с передней панелью темно-синего цвета и зо-

хватит для полноценной игры, а с другой, стоит ли покупать устройство вчерашнего дня, если на носу день завтрашний?

Если бы меня спросили, какую модель CD-RW выбрать, я бы посоветовал внимательно прочитать обзор пишущих устройств и принять решение самостоятельно.

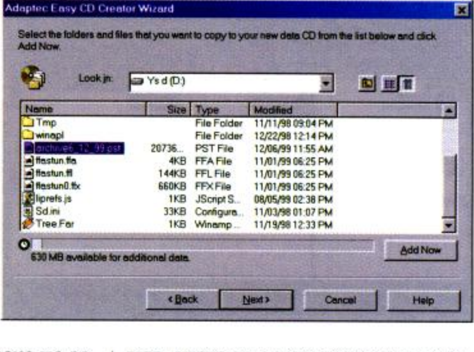
РАЗМЫШЛЕНИЕ ТРЕТЬЕ: КУДА ПОДКЛЮЧАТЬ НОВЫЙ ПРИВОД, А ТАКЖЕ КАК ИНСТАЛЛИРОВАТЬ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ К НЕМУ

Если вы чувствуете себя достаточно подготовленными, чтобы произвести вскрытие компьютера и установку нового привода самостоятельно, не стоит напоминать о необходимости предварительно выключить питание и прочитать инструкцию. Однако есть несколько тонкостей, в которые я собираюсь вас посвятить.

С большой долей вероятности можно предположить, что вы приобрели устройство с интерфейсом ATAPI и что в вашем домашнем ПК уже имеется жесткий диск с таким интерфейсом. Не стоит подсоединять их к одному шлейфу, поскольку такой вариант нельзя назвать оптимальным. Материнские платы оснащены двумя разъемами, к которым подключаются шлейфы ATAPI-устройств. Будет лучше, если жесткий диск и привод CD-RW вы присоедините к разным каналам. Если в компьютере уже установлен привод CD, тогда вопрос решается сам собой – к этому же шлейфу стоит подключать и CD-RW. В таком случае может возникнуть вопрос о конфигурировании устройств Master и Slave. На производительность это никоим образом не влияет, поэтому выставляйте на одном приводе одно значение, на втором – другое.

Теперь пришло время инсталляции программного обеспечения. Поскольку все производители включают в комплект поставки драйверы, следует лишь убедиться в том, что имеющаяся у вас версия наиболее свежая. Обычно операционная система самостоятельно определяет новое устройство и выдает рекомендации по установке драйверов. Не советую пользоваться бета-версиями, поскольку они иногда нестабильны и могут привести к порче заготовок.

Для записи дисков потребуются специальные программы. Они входят в комплект поставки, а также приобретаются отдельно. Опыт показывает, что в большинстве случаев бывает достаточно того, что вложил в упаковку производитель, поскольку записать собственный диск – дело нехитрое. Просто установите приложение и прочитайте руководство по его использованию. Одни программы позволяют просто скопировать содержимое диска на заготовку, другие – выбирать файлы или песни, формировать директории и делать еще массу полезных вещей.



РАЗМЫШЛЕНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ, ТЕХНИЧЕСКИ САМОЕ СЛОЖНОЕ: ЧТО ТАКОЕ СЕССИЯ, ОТКРЫТЫЙ ДИСК И JOLIET

Поскольку все готово для записи дисков, необходимо разобраться, как это делается, для чего нужно запомнить несколько определений и научиться задавать в программе требуемые параметры.

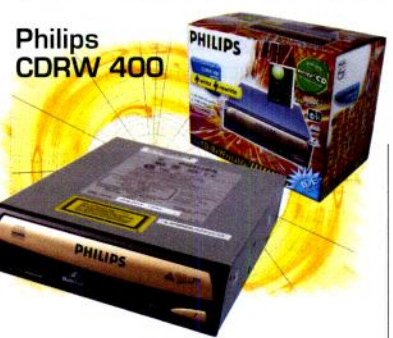
Начнем с азов – файловой системы. Windows 9x позволяет называть файлы понятными длинными именами. Если хотите сохранить их на диске – используйте только файловую систему с поэтическим названием Joliet. Если выберете ISO 9660, все вернется во времена DOS, а имена файлов автоматически станут восьмизначными.

Теперь перейдем к сессиям. Это не только критический период в жизни студенчества, но и сеансы записи диска. К счастью, их бывает несколько, а это значит, что заготовка CD-R может многократно дописываться, пока на ней не исчерпается свободное место. При каждом следующем сеансе записи необходимо импортировать предыдущую сессию, для того чтобы уже существующие на диске файлы были видны операционной системе.

Поскольку диск CD-R можно дописывать, программа позволяет оставить его открытым (это означает,

---

лотистым выдвижным лотком. Протестированная нами модель со скоростными характеристиками 4x/4x/16x оказалась немного «медлительной» (как для заявленных показателей) при работе с записываемыми дисками, но вполне приемлемо справилась с чтением CD-ROM. В свете этого цена немногим выше $250 выглядит хоть не слишком привлекательной, но и не отталкивающей. В общем, эта модель – средняя по всем показателям.

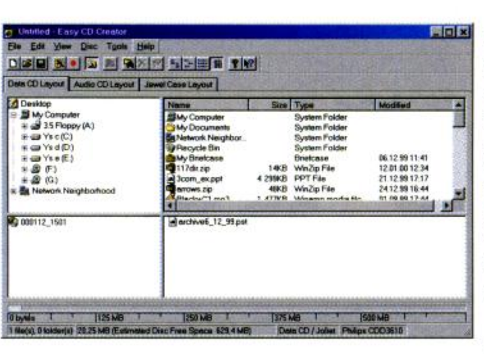


Philips CDRW 400

Но не стоит забывать, что в серии 400 появился и более скоростной дисковод – 4x/4x/32x. Трудно судить о том, ускорилась ли в нем запись дисков, но чтение, по всей видимости, осуществляется заметно быстрее.

Дисководы **Plextor** мало известны владельцам домашних ПК, несмотря на то что продукция этой фирмы в почете у профессионалов. Действительно, большинство ее моделей оборудовано интерфейсом SCSI. Однако в последнее время появилась и ATAPI-разновидность накопителя CD-RW от Plextor. Характеристики **PlexWriter 8/4/32A** выглядят многообещающе – скоростные параметры, вынесенные в его название, предполагают высокое быстродействие. Правда, цена такого устройства, несомненно, также будет высокой. В общем, элитный дисковод – ни дать ни взять.

Еще одна марка дисководов CD-RW – **Ricoh** – пока мало известна домашним пользователям в Украине, однако вполне вероятно, что в недалеком будущем эти устройства получат большее распространение. По крайней мере, младшую модель линейки Ricoh – **MP7040A** – отыскать не так уж трудно. Она работает на скоростях 4x/4x/20x, а ее стоимость в Киеве не очень высока – лишь немногим более $200. Звучит весьма заманчиво, особенно если учесть, что большинство продуктов с аналогичными характеристиками стоит на $40–60 дороже. На ступень выше в модельном ряду находится **MP7060A** (6x/4x/24x). Кстати, оба этих дисковода доступны в специальных вариантах поставки – MP3 Music и MP3 Music Pro соответственно. В отличие от базового комплекта, «музыкальные» дис-



что следующий сеанс записи возможен) либо закрыть (с этого момента на диск нельзя записать что-либо дополнительно). Если вы не опасаетесь, что кто-либо случайно или умышленно изменит данные, лучше оставляйте диск открытым.

Некоторые программы предлагают упорядочить файлы с целью ускорения процесса записи или более экономного использования места на заготовке. Выбирая их, следуйте велению сердца, не забывая, однако, что порой лучшее – враг хорошего.

РАЗМЫШЛЕНИЕ ПЯТОЕ: КАК ПРАКТИЧЕСКИ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРОЧИТАННОЙ ИНФОРМАЦИЕЙ

Попробую проиллюстрировать свой тезис о том, что запись диска – дело нехитрое, на конкретном примере. Использование привода Philips и программ Adaptec обусловлено тем, что именно они уже давно установлены на моем ПК, успешно работают и, не сочтите за хвастовство, я умудрился испортить всего одну или две заготовки из полутора сотен.

Итак, задание номер один, самое простое – копирование диска. Открываем окно программы Adaptec CD Copier Delux. В параметрах указываем источник (это уже вставленный в привод CD-ROM диск) и запускаем процесс активизацией кнопки *Copy*. В случае если в системе установлен только один привод – пищущий, копирование несколько затянется, но не усложнится. Для начала в параметрах программы укажем место на жестком диске, где будет создан образ CD-ROM (помните, что потребуется около 750 MB). Затем выберем из меню пункт *Copy CD source to the hard drive first* (копировать на винчестер образ диска) и запустим процесс его создания. По окончании в приводе сменим исходный диск на чистую заготовку и в качестве источника выберем файл-образ. Вот, собственно, и все.

Задание второе, более сложное – создание архива на CD-R. Запускаем программу Adaptec Easy CD Creator. Помощник может выполнить все действия за исключением выбора файлов, которые требуется заархивировать. Вам останется только указать на них. Такой способ имеет как свои достоинства (простота), так и недостатки: например, создавать директории помощник не позволяет, а это иногда просто необходимо. Поэтому освоим более профессиональный прием работы – компоновку диска вручную, для чего откажитесь от помощи и перейдите к основному окну программы. Если заготовка чистая, просто перетаскивайте курсором нужные файлы или директории. Затем еще раз прочитайте Размышление о сессиях и файловой системе, настройте параметры программы и нажимайте кнопку *Create CD*. Помните, что лучше всегда выбирать *Test & Copy*: даже в случае ошибки заготовка не будет испорчена. Если на диске уже делалась запись, импортируйте сессии, выберите последнюю и добавьте нужные файлы.

Обратите внимание на дополнительные возможности многосессионной записи. Даже в том случае, когда файлы уже существуют на диске CD-R, ничто не мешает удалить те, которые больше не понадобятся (повторяю, места от этого больше не станет, но и путаницы не будет), или переместить их в другие директории. Когда операции по формированию диска закончатся, снова выбирайте *Create CD*. Между прочим, это все.

РАЗМЫШЛЕНИЕ ШЕСТОЕ: О ВЕЛИКОМ UDF, ПЕРЕЗАПИСЫВАЕМЫХ ДИСКАХ И ПОЛЬЗЕ МЫШИ

Все, что вы до сих прочитали о записи на заготовках, касалось CD-R. Возникает резонный вопрос: зачем покупать привод CD-RW, чтобы пользоваться исключительно одноразовыми дисками? Дело в том, что CD-RW наилучшим образом подходит именно для временного хранения информации и ее частого обновления. Поэтому даже входящей в комплект поставки одной единственной заготовки CD-RW большинству из нас хватит надолго – лично я еще не встречал пользователей, которым требовалось бы архивировать более 100 MB информации еженедельно.

Наиболее удобно использовать диск CD-RW, отформатированный в соответствии с требованиями UDF

ководы снабжаются программами для записи файлов *.mp3 и (в последнем случае) диском с 200 бесплатными композициями в этом формате. Также в ближайшее время ожидается совершенно новое устройство – комбинированный привод CD-RW/DVD-ROM **Ricoh 9060A** (6x/4x/24x + 4x DVD). Сама идея такого дисковода замечательна, вот только стоить он будет, боюсь, немало.

Но самыми распространенными на данный момент в Украине являются приводы CD-RW производства **Samsung**. В нашу Тестовую лабораторию попали две модели, подходящие для



Samsung SW-204

домашнего применения, – **SW-204** (4x/2x/24x) и **SW-206** (6x/4x/24x). Первая оказалась недорогим ($190) устройством начального уровня с неплохой для своего класса производительностью при записи дисков. Что касается SW-206, то она уверенно лидировала во всех тестах, за что и была награждена знаком «Выбор редакции» еженедельника «Компьютерное Обозрение». Ее высокие показатели подкреплены привлекательной ценой – $220. А на подходе – еще более скоростная модель **SW-208** (8x/4x/32x). Samsung также готовит комбинированный дисковод CD-RW/DVD-ROM – **SM-304**, который сможет выполнять функции записывающего CD-дисковода (4x/4x/32x) и проигрывателя DVD-ROM (6x).

Компания **Sony** также выпускает и поставляет в нашу страну пишущие оптические дисководы. Протестированная нами модель **CRX100E-RP** (4x/2x/32x) сегодня является младшей в ее линейке. Однако в испытаниях она показала хорошие результаты, особенно при чтении файлов с дисков CD-RW и CD-ROM. Этот привод отлично справился и с воспроизведением низкокачественного компакт-диска. Единственный его серьезный недостаток – высокая цена ($290). Далее в ряду моделей Sony, оборудованных интерфейсом EIDE, стоят **CRX120E-RP** (4x/4x/24x) и **CRX140E-RP** (8x/4x/32x). Данные устройства, судя по их характеристикам, работают еще быстрее, но цена на них исходя из этого ожидается заметно выше.

Продукты **Yamaha** в тестировании были представлены только SCSI-моделями, которые по ряду причин нельзя порекомендовать домашним пользователям. Однако и для нас с вами в линейке продуктов этой фирмы най-



Sony CRX 100E-RP

дется кое-что интересное. В настоящее время младшей моделью серии EIDE-накопителей CD-RW является **CRW 4416E** – привод, работающий на скоростях 4x/4x/16x и доступный в компьютерных фирмах Киева по цене от $235. К сожалению, 16-кратную скорость чтения CD сегодня уже нельзя назвать достаточной, и поэтому стоимость устройства выглядит несколько завышенной. Новейший же дисковод в этой линейке – **CRW 8424EVK** – обеспечивает более высокое быстродействие (8x/4x/24x).

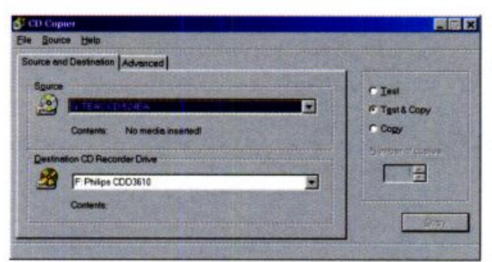
ЧТО ЖЕ ВЫБРАТЬ?

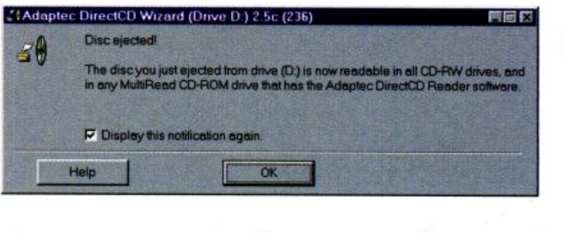
Для начала – совет тем, кто предпочитает принимать решения быстро (время – деньги!) и пользоваться лучшим: остановитесь на **Samsung SW-206**, получившей знак «Выбор редакции». В этой модели удачно сочетаются высокое качество, производительность и разумная цена. Можно также приобрести следующую модель из этой линейки – **SW-208**. Для тех, кто выбирает самое-самое лучшее, подойдут новейшие дисководы, работающие на скоростях 8x/4x/32x.

Тем, кто ищет другой вариант для специфических нужд, можем дать несколько общих рекомендаций. Во-первых, скоростные характеристики записи CD-R и чтения компакт-дисков, как правило, довольно точно определяют реальное быстродействие привода. По ним следует и ориентироваться. С записью CD-RW не все так просто. Как показало тестирование, некоторые устройства с заявленной

Yamaha CRW 4416E







(Universal Disk Format). Хотя он и не является официально принятым стандартом, фактически UDF стал таковым благодаря повсеместной поддержке индустрии.

Чтобы начать использовать заготовку, ее необходимо предварительно отформатировать. Драйвер желательно запускать при каждом старте операционной системы, тогда он будет автоматически отслеживать тип вставляемых в привод дисков. Если заготовка новая, драйвер предложит ее отформатировать. Приготовьтесь к длительному ожиданию: процедура занимает до полутора часов. Единственное утешение – компьютер при этом можно использовать для других целей. После окончания процесса вы можете навсегда забыть о том, что это перезаписываемый диск: отныне работа с ним ничуть не отличается от обращений к любому логическому диску, будь то дискета или раздел на винчестере. Любыми средствами Windows – *Проводником* или непосредственно из приложений, мышью или комбинацией клавиш – на заготовку добавляются файлы и удаляются ненужные.

Единственное, о чем необходимо помнить, так это о том, что программа должна закрыть сессию записи перед тем, как она позволит вам вытащить заготовку из привода. Даже нажав на кнопку *Eject* на его передней панели, пользователь увидит предупредительное сообщение и должен смириться с этой необходимостью. По окончании процесса диск станет читаемым на приводах CD-RW и CD-ROM, помеченных как MultiRead, при условии установки специального программного обеспечения.

Между прочим, привод позволяет использовать UDF-формат и при записи заготовок CD-R. Теоретически это возможно, но, по моему скромному мнению, проку в этом – никакого. Опыт показал, что CD-R удобнее записывать с помощью соответствующих программ, а вот с CD-RW лучше работать, используя драйвер UDF.

Размышление седьмое: о записи музыкальных дисков

В самом простом случае необходимо скопировать содержимое оригинального диска на заготовку. Программа-копир справится с этим самостоятельно и без вашего участия. Только вставьте диски в приводы и запустите ее.

Однако для записи собственного сборника придется потрудиться. Чтобы бытовой проигрыватель смог его нормально воспроизвести, необходимо выполнить несколько условий. Первое и самое важное – правильно скопировать исходный материал. Специалисты называют каждую отдельную песню или композицию треком, последуем их примеру. Треки с выбранной музыкой предварительно записываются на жесткий диск компьютера. Программа по умолчанию должна выставить такие их параметры: частота оцифровки – 44,1 kHz, глубина – 16 bit. Как правило, копирование трека на диск делает то же приложение, которое отвечает и за запись диска. Вместе с тем, в Internet доступно множество бесплатных и условно-бесплатных утилит, выполняющих подобную операцию.

Когда нужное количество треков набрано (для этого на диске должно быть как минимум 700 MB свободного пространства), а их продолжительность не превышает 74 минуты, можно приступать к записи.

Расположите треки в таком порядке, как вы хотели бы их услышать, и отключите в программе записи любые оптимизации, поскольку они влияют на размещение треков.

Настройте приложение на запись диска целиком (Disk-at-Once), в противном случае между треками могут появиться неприятные щелчки – это привод будет включать и выключать лазер. Кроме того, программа автоматически создаст между треками двухсекундные паузы. ■

скоростью 4x практически не дают выигрыша в производительности по сравнению с 2x. Чтобы получить исчерпывающую информацию по этому вопросу, обратитесь к отчету о тестировании («Компьютерное Обозрение», № 38, 1999, www.itc.kiev.ua).

Если вы планируете использовать CD-RW в качестве единственного оптического дисковода в системе – избегайте моделей с низкой скоростью чтения CD-ROM. Возможно, даже стоит немного переплатить и взять устройство, работающее с этим носителем в режиме 24x или 32x, – в противном случае инсталляция программ и запуск приложений с CD будут сопряжены с неудобствами. И наоборот, если кроме CD-RW вы устанавливаете еще и привод CD-ROM или DVD-ROM (рекомендуемая конфигурация), можете не гнаться за последним «иксом» (согласно нашему обозначению) и немного сэкономить. В качестве примера для первого варианта можно привести Philips CDRW 4x/4x/32x, а второго – AOpen CRW 9624 или Yamaha CRW 8424EVK.

И последнее: для многих пользователей лучшим выбором может стать комбинированный дисковод CD-RW/DVD. Появление таких устройств у нас ожидается в недалеком будущем. ■

Как ЭТО ухитряется работать (для особо любознательных)

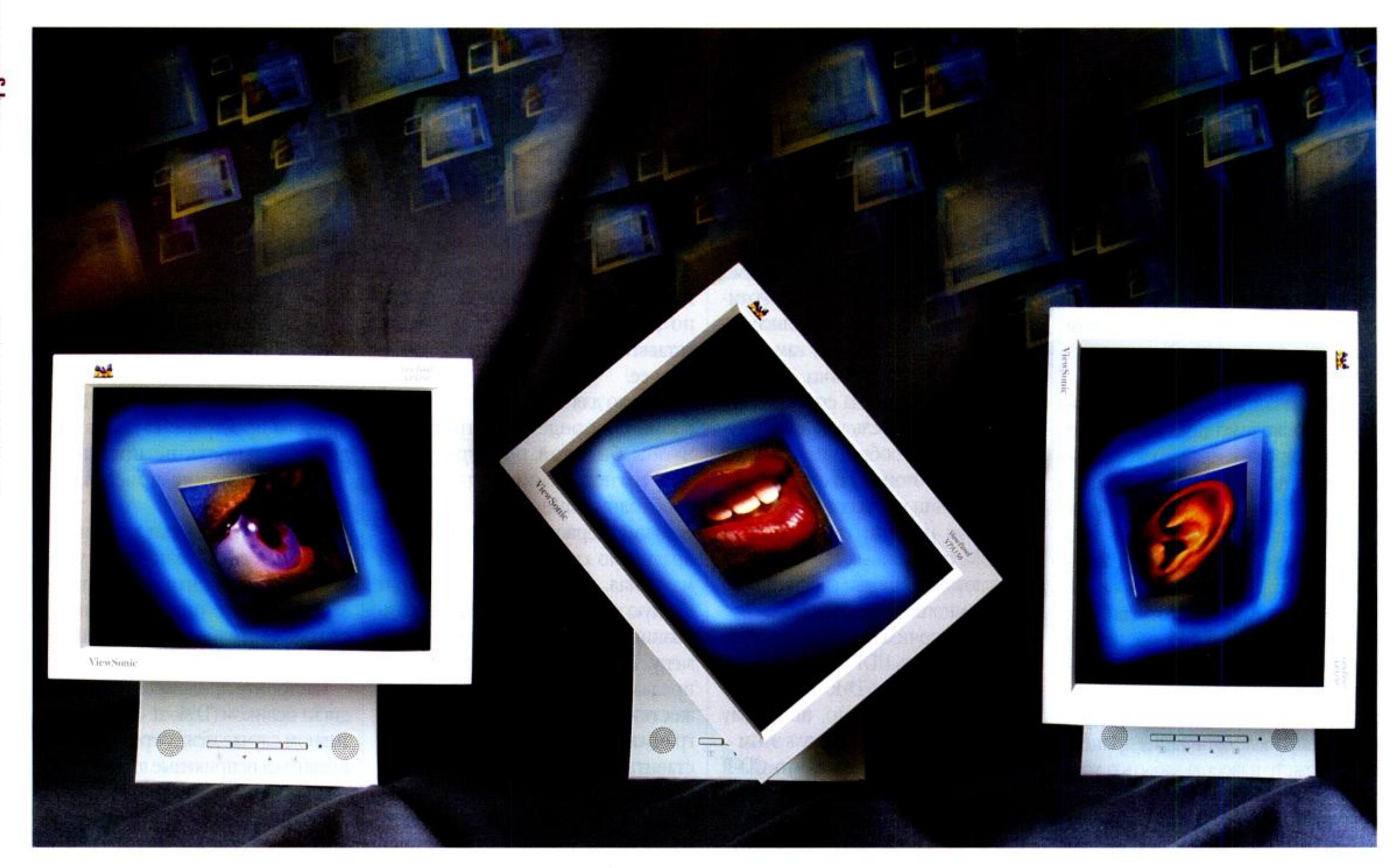
Процесс записи компакт-дисков долгое время обозначался у компьютерных гуру (которым единственно был понятен и доступен) словами «жечь», «выжигать». Они довольно точно определяют процесс наполнения диска CD-R информацией. При его записи мощный лазерный луч выжигает в чувствительном слое заготовки точки, последовательностью которых кодируются нули и единицы, т. е. собственно информация. Известно также, что повторная запись данных на такой носитель невозможна по одной простой причине – нельзя предварительно стереть то, что на нем уже есть. Представьте себе магнитофонную кассету, на которой новые песни записаны без стирания старых. Естественно, компьютер не сможет прочитать «двухэтажные» данные, так же как и вы вряд ли станете слушать двукратно записанную какофонию.

В этом свете возможность перезаписи оптического диска выглядит чем-то совсем уж мистическим и ассоциируется то ли с Фениксом, воскресающим из пепла, то ли с известной поговоркой о полезности пережигания этого самого пепла. И напрасно. Ни с тем, ни с другим принцип записи CD-RW не имеет ничего общего, а сам носитель, хоть и совместим по формату с CD-ROM и CD-R, использует совершенно другую технологию.

В диске CD-RW имеется чувствительный слой из вещества, которое в твердом состоянии может иметь два типа внутренней структуры – кристаллический и аморфный, причем в первом случае эта субстанция прозрачнее, чем во втором. Позади чувствительного слоя находится отражающий, так что при чтении лазерный луч отражается от кристаллических участков сильнее, чем от аморфных, – вот вам и последовательность светлых и темных точек, в которой кодируются данные.

Чтобы сделать участок чувствительного слоя «темным», его быстро нагревают мощным лазерным лучом (при этом кристаллическая решетка разрушается), который затем отключают, чтобы вещество остыло в аморфном состоянии. Чтобы сделать этот участок «светлым», его опять-таки прогревают лазером, но до более низкой температуры, причем медленно, постепенно наращивая мощность луча, а затем так же постепенно снижая ее. При этом кристаллическая решетка восстанавливается, и чувствительный слой снова становится прозрачным.

Казалось бы, никаких проблем – светлые и темные точки на дисках CD-R и CD-RW точно такие же по размеру и так же располагаются, как и на CD-ROM, так что между этими устройствами должны царить мир и взаимопонимание. Это было бы так, если бы не одно «но»: отражающая способность фабричного CD-ROM, на блестящем покрытии которого лежит только тонкий слой прозрачного лака, больше, чем у CD-R и CD-RW, «обремененных» еще и чувствительным слоем, также поглощающим свет. И если диски CD-R обычный привод CD-ROM читает практически всегда, то при работе с CD-RW у старых накопителей возникают проблемы. Их причина – небольшая мощность лазера. Этот недостаток ликвидирован в новом поколении CD-ROM, работающих в режиме MultiRead. Заметим, что практически все такие устройства, выпущенные за последние два года, нормально считывают диски CD-RW.



LCD-мониторы: лицом к лицу с будущим

Роман Хархалис

Просматривая фотографии ультрасовременных моделей домашних ПК, которые наперебой предлагают именитые мировые производители, нельзя не подивиться разнообразию форм, цветов и конструкций. Порой даже не верится, что очередная полуфантастическая диковинка – всего лишь обычный компьютер. Но в одном их создатели солидарны: «лицом» ПК завтрашнего дня должен быть жидкокристаллический дисплей. Мы с вами тоже можем приобщиться к светлому будущему: уже сегодня в Киеве доступно больше десятка моделей настольных LCD-мониторов.

Жидкокристаллический дисплей (Liquid Crystal Display, LCD) – изобретение не такое уж новомодное, как может показаться на первый взгляд. Черно-белые сегментные индикаторы, отображающие цифры и некоторые литеры, устанавливаются в электронные часы вот уже сколько лет. За ними последовали цветные – сначала величиной со спичечный коробок, затем все больше, и наконец LCD-мониторы сравнялись по размерам со своими предшественниками, использующими электронно-лучевые трубки.

В первую очередь ЖК-дисплеи нашли применение в портативных компьютерах. Это неудивительно: представьте себе ноутбук в виде обычного 14-дюймового монитора (по размеру видимой области – эквивалент 13,1" LCD), к которому приделана клавиатура, напичканная полным комплектом содержимого системного блока. Далеко вы сможете унести такое «портативное» приспособление? То-то же... Именно последнее обстоятельство и заставляло пользователей прощать старым ЖК-дисплеям их недостатки – инерционность изображения, искажение цветов, низкое разрешение и умопомрачительную стоимость.

LCD-мониторы прошли несколько стадий развития, в результате чего их технические характеристики постепенно улучшались. Не будем останавливаться на тех типах дисплеев, которые используются в ноутбуках. Сегодня нас интересуют TFT-панели – на данный момент самые совершенные из ЖК-дисплеев. Тем, кому не терпится узнать, что же в них такого удивительного, советуем немедленно обратиться ко вставке на следующей странице и удовлетворить свое любопытство. Именно этот тип ЖК-дисплеев применяется в настольных LCD-мониторах.

Почему же жидкокристаллическим дисплеям все в один голос прочат светлое будущее? Почему на Западе они вызвали такой ажиотаж, что производители ЖК-панелей не могут справиться с растущим спросом и порой вынуждены даже повышать цены на свои изделия? И почему мы сегодня завели разговор именно о них, а не о вещах более «реальных» в смысле доступности для украинского пользователя (ведь LCD-монитор – «игрушка» не из дешевых)? Во-первых, они действительно по многим параметрам превосходят обычные. Во-вторых (и здесь бессильны строгие выкладки и аргументы), настольный ЖК-дисплей – это круто. Такая вещь моментально рассеет все сомнения окружающих в вашем успехе.

ТРИ ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ СТОИТ ПРИОБРЕСТИ LCD-МОНИТОР ПРЯМО СЕЙЧАС

1. Высокая четкость изображения. Каждый пиксел на экране LCD-панели отображается в отдельной ячейке жидкокристаллической матрицы, конструктивно отделенной от соседних. Подобное исполнение позволяет придать ему четкие очертания. В обычных же мониторах пиксел формируется из нескольких групп точек или полосок трех основных цветов. Его границы всегда оказываются в большей или меньшей степени размытыми. В итоге резкость «картинки» на ЖК-дисплее выше, чем на экране кинескопа, что особенно заметно при работе с контрастными объектами – например, черными буквами на белом фоне. По этой и некоторым другим причинам LCD-мониторы обеспечивают более качественное изображение и не так вредны для зрения, как обычные.

2. Отсутствие вредных излучений. Дисплей с электронно-лучевой трубкой для формирования изображения создает пучок заряженных частиц, направленный из глубины устройства к экрану, а следовательно, и на пользователя. Это излучение впоследствии может стать причиной различных заболеваний. Ограничения на мощность потока частиц и защитные покрытия позволяют уменьшить опасность, но не исключить ее. Что же касается LCD-панелей, то в них направленное излучение отсутствует – для создания изображения оно не нужно. Можно считать, что такие мониторы безвредны для человека. Поэтому сторонники здорового образа жизни во всем мире предпочитают пользоваться ЖК-дисплеями.

3. Компактность и больший размер видимой области. Для работы ЭЛТ требуется, чтобы электронная пушка находилась на определенном расстоянии от поверхности экрана. Таким образом, уменьшить габаритные размеры монитора очень трудно. Жидкокристаллический дисплей в этом отношении намного удобнее – толщина LCD-панели не превышает 2–3 см. Значит, даже на небольшом письменном столе после установки монитора останется еще много свободного места.

Кроме того, вся поверхность LCD является рабочей, тогда как по краям кинескопа имеются неиспользованные участки. Из-за этого размер изображения на 15-дюймовом ЖК-дисплее почти такой же, как на ЭЛТ с диагональю 17".

ТРИ НЕДОСТАТКА СТАРЫХ LCD-МОНИТОРОВ, О КОТОРЫХ БОЛЬШЕ НЕ НУЖНО БЕСПОКОИТЬСЯ

1. Низкая яркость. ЖК-дисплеи, использовавшиеся в старых ноутбуках, давали слишком темное изображение, которое с трудом можно было разглядеть при ярком свете. Однако в современных настольных LCD-мониторах применяются более совершенные системы внутренней подсветки (см. вставку об устройстве LCD). Любителям цифр сообщаем, что яркость экрана такого дисплея составляет 200 кд/см^2 и выше, а тем, кто больше полагается на свои ощущения, – что LCD при соответствующей настройке светится даже ярче, чем экран обычного монитора. Эффект дополнительно усиливается высокой контрастностью. В итоге с таким дисплеем можно комфортно работать, даже сидя возле окна в солнечный день.

2. Инерционность изображения. Это самый серьезный недостаток ЖК-мониторов. У старых моделей с пассивной матрицей движущееся изображение сильно искажается «шлейфами» остаточного свечения, тянущимися за каждым объектом. Активно-матричные дисплеи отличаются более высоким быстродействием, а самые совершенные из них, использующие тонкопленочные транзисторы (TFT), по данному показателю не намного уступают ЭЛТ. Они даже позволяют вполне комфортно играть в динамичные игры. Справедливости ради отметим, что для просмотра высококачественных видеозаписей (например, DVD) этого все еще недостаточно. Однако о полной непригодности LCD для отображения подвижных объектов говорить уже не приходится.

3. Ограниченный угол обзора. В свое время рассмотреть изображение на экране ноутбука можно было, лишь расположившись непосредственно напротив дисплея. Однако на сегодняшний день величину угла обзора по горизонтали удалось довести до 120–140°. Правда, при слишком большом отклонении от перпендикуляра меняются яркость, контрастность и цветовой баланс изображения, но узнать, что происходит на мониторе, все же можно. Угол же комфортного обзора, при котором вышеупомянутые искажения малы, составляет не менее 80–90°. Это означает, что вы сможете расположиться перед LCD-монитором так, как удобно вам, а не ему.

ТРИ ОСНОВНЫХ НЕДОСТАТКА LCD-МОНИТОРОВ

1. Высокая цена. Из-за этого LCD-мониторы пока что не могут составить полноценную конкуренцию обычным устройствам с ЭЛТ. Сразу же после появления ЖК-панели были очень дорогими, потом начали постепенно дешеветь, и их стоимость упала до уровня, приемлемого для многих жителей развитых стран. Спрос на LCD-мониторы оказался очень большим, из-за чего возник даже некоторый дефицит изделий, помешавший дальнейшему их удешевлению. Правда, сегодня производители как LCD-панелей, так и мониторов делают весьма радужные прогнозы, касающиеся снижения цен, но пока этого не происходит.

2. Ограничения на выбор разрешения. В ЖК-матрице количество ячеек выбирается в соответствии с предполагаемым разрешением картинки. К примеру, панель, содержащая 1024 элемента по горизонтали и 768 – по вертикали, рассчитана на работу в графическом режиме 1024×768 и именно в нем будет демонстрировать наивысшее качество изображения. Кстати, это разрешение именуют «родным» (native). Переход к более низким разрешениям осуществляется одним из двух способов. В первом случае используется только нужное количество элементов матрицы, изображение располагается в центре и окружается «рамкой» из «лишних» точек. Такой режим называется центрированным (centered) и позволяет сохранить высокое качество картинки за счет уменьшения ее размера. Второй метод (stretch или expand) заключается в «растяжении» картинки на весь экран. При этом недостающие точки достраиваются путем интерполяции, и четкость изображения страдает.

3. Проблемы цветопередачи. Точность цветопередачи у современных LCD-мониторов вполне достаточна для офисных программ, игр и любительской графики, но все же не годится для профессиональной работы с цветными изображениями. К тому же функции калибровки цвета у таких дисплеев ограничены. Поэтому художники и дизайнеры пока предпочитают использовать высококачественные мониторы с электронно-лучевой трубкой.

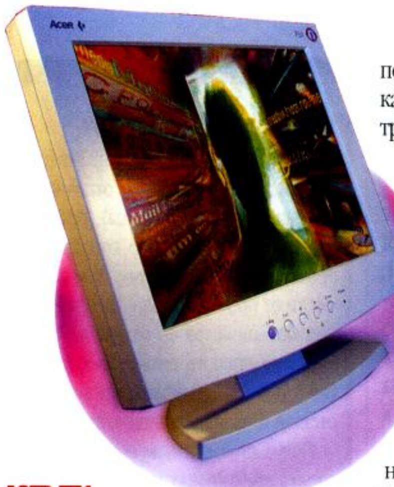
ЧТО ВНУТРИ У LCD-МОНИТОРА?

Что такое жидкий кристалл? Это вязкая жидкость, которая, в отличие от обычной (например, воды), пропускает свет не одинаково во всех направлениях, а по-разному, в зависимости от пространственной ориентации большинства ее молекул. Такая неравномерность оптических характеристик свойственна кристаллам – отсюда и название вещества.

Получается, что если повернуть молекулы жидкого кристалла определенным образом, то можно заставить его пропускать лишь нужную часть светового потока. Это на самом деле так, правда, дополнительно приходится применять еще и систему поляризационных фильтров. Для вращения молекул используется электрическое поле. При смене его характеристик частицы перестраиваются по-новому, что требует некоторого времени (жидкий кристалл – вещество вязкое). Поэтому изображение на экране ЖК-дисплея инерционное и теряет четкость при резких изменениях.

Для создания точечного дисплея изготовляют матрицу из миниатюрных прозрачных ячеек, заполненных жидким кристаллом. Она помещается между двумя электродами, один из которых – цельная пластина, а другой состоит из множества миниатюрных контактов, соответствующих отдельным ячейкам. В современных мониторах подача электрического сигнала на индивидуальные электроды происходит через так называемые тонкопленочные транзисторы (TFT). Это позволило увеличить время, на протяжении которого яркость точки сохраняется, и, как следствие, избавиться от мерцания изображения. Конструкция такого дисплея изображена на рисунке.

1. Поляризационный фильтр.
2. Стеклянная пластина.
3. Цветофильтр.
4. Прозрачный общий электрод.
5. Жидкокристаллический слой.
6. Слой тонкопленочных транзисторов (TFT).
7. Индивидуальные электроды.
8. Стеклянная пластина.
9. Поляризационный фильтр.



ACER F51

Монитор от Acer вряд ли удивит вас изысками дизайна – его конструкторы создали прежде всего удобное в использовании устройство, каждая мелочь в котором продумана и проверена временем. Управление осуществляется из экранного меню с помощью четырех кнопок, пятая же запускает функцию автоматической регулировки, носящую фирменное название «i key». Кстати, для проверки качества изображения и тонкой настройки монитора имеется специальная программа, выводящая на экран тестовую таблицу.

Козырь монитора – высококачественная ЖК-матрица, одна из лучших по сравнению с остальными участниками нашего обзора. Благодаря ей контрастные элементы изображения получаются очень четкими. При этом отсутствует эффект «сверхрезкости», когда в областях полутонов четко просматриваются точки растра и картинка становится зернистой. Наоборот, светло-серые панели инструментов и полосы прокрутки на экране F51 остаются однородными.

В испытаниях на инерционность изображения монитор тоже показал себя наилучшим образом. При быстрой прокрутке текста смазывания почти нет. Но в динамичных играх мы все-таки обнаружили ухудшение четкости при резких поворотах, что нас серьезно удивило. Возможно, это связано с использованием «неродных» разрешений – для 3D-action режим 1024 × 768 точек все же используется пока редко. В итоге Acer F51 – отличный монитор, достаточно универсальный, хотя для игр подходит меньше, чем для других задач.

Цена в Киеве $1450
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



HYUNDAI DELUXSCAN LM 1500A

Hyundai предлагает модель с «классическими» дизайном и набором функциональных возможностей. Управление дисплеем осуществляется по старой и проверенной схеме – с помощью четырех клавиш. Основное назначение каждой из них понятно и привычно: вызов меню/переход на нижний уровень, выход на верхний уровень/закрытие меню и перебор пунктов вперед и назад соответственно. Правда, кнопки реализуют и дополнительные функции – использовать их быстрее и удобнее, чем работать с меню, но к ним нужно немного привыкнуть.

Качество изображения в «родном» режиме (1024 × 768) хорошее, несмотря на то что яркость по всей поверхности экрана несколько неравномерна. Автоматическая настройка параметров дает неплохие результаты, но после ее запуска лучше потратить немного времени на тонкую настройку частот развертки (пункт Phase). Для отображения других экранных разрешений используется только метод растяжения с интерполяцией. При этом резкость остается сравнительно высокой, но в режиме 800 × × 600, чтобы получить стабильное изображение, пришлось произвести дополнительную регулировку.

Игры в «родном» режиме смотрятся отлично, в остальных – ненамного хуже. При быстром движении смазывание картинки, вызванное инерционностью LCD, малозаметно. Таким образом, Hyundai DeluxScan LM 1500A – неплохой универсальный монитор.

Цена в Киеве $1300
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



LG STUDIOWORKS 500LC

Этот, по сути самый обыкновенный, LCD-монитор дизайнеры из LG сумели превратить в оригинальную вещь, придав его корпусу неожиданную форму с загнутыми вперед боковыми краями. Чтобы ничего не портило вид передней панели, кнопки управления убраны под нижнюю грань корпуса. Кстати, их количество – рекордное среди попавших к нам ЖК-дисплеев: целых 8, в том числе две отдельные для настройки яркости и еще одна – для возврата к заводским параметрам.

Меню содержит полный набор функций для ручной настройки параметров монитора, но, увы, автоматической регулировки в нем нет. Правда, пожалеть о ее отсутствии не пришлось – сразу же после включения дисплей заработал «как надо» вплоть до того, что была правильно установлена фаза сигнала и области с мелким растром выглядели идеально.

К качеству изображения LG Studiworks 500LC в «родном» графическом режиме претензий нет. На низких разрешениях картинка ухудшается: экран размером 800 × × 600 точек выглядит неутешительно, но в режиме 640 × 480 резкость по сравнению с 1024 × 768 снижается мало. Кстати, в играх это практически неуловимо.

Инерционность изображения у монитора от LG хоть и не самая большая, но все же заметна при быстрой прокрутке текста. В Quake III она тоже ощущается, однако играть не мешает. Ну и, конечно же, самый приятный сюрприз, связанный с этим монитором, – его низкая цена, изрядно нас удивившая.

Цена в Киеве $890
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



MITSUBISHI LXA565W

Дизайн этого монитора имеет одну интересную особенность. На первый взгляд устройство кажется неказистым и даже примитивным – простая прямоугольная форма и минимум декоративных элементов не производят впечатления сразу. Однако со временем начинает «проявляться» продуманность и даже изысканность. Еще один приятный момент – конструкция задней панели. Снять декоративные щитки, закрывающие гнезда для подключения кабелей, можно очень просто и без лишних усилий.

Следующий отрадный факт – удобное управление. Пять кнопок для работы с экранным меню расположены в ряд у нижнего края корпуса. Само экранное меню организовано по «табличному» принципу – значки групп параметров размещены по вертикали, а сами опции в каждой из них – по горизонтали. Соответственно одна их двух кнопок Select позволяет передвигать маркер вверх-вниз, а другая – влево-вправо.

Качество изображения отличное (в общем-то, от монитора Mitsubishi мы ничего другого и не ожидали) – картинка очень четкая и контрастная. Особенность данной модели – реалистичные, умеренно насыщенные цвета (в отличие от характерных для LCD утрированно ярких красок). Правда, за все эти красоты приходится платить как в переносном смысле (инерционностью, заметной при прокрутке текста и в играх), так и в самом прямом – цена на LXA565W выше, чем на аналогичные попавшие к нам модели.

Цена в Киеве $1575
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



NOKIA 500XA

Колонки и микрофон у этого мультимедийного LCD-монитора смонтированы в корпусе ЖК-панели, а не в подставке, из-за чего габариты устройства получились несколько больше, чем у других 15-дюймовых дисплеев. Гнезда для подключения наушников и выносного микрофона также присутствуют, но скрыты на задней стенке корпуса.

Для управления дисплеем используется удобное колесико-кнопка с фирменным названием NAVI. Нажатием на него можно вызвать экранное меню, а вращением – перебирать пункты и регулировать параметры. Второй регулятор на лицевой панели управляет громкостью звука встроенных колонок. В общем, за удобство управления Nokia заслуживает особой похвалы.

Для качественной настройки монитора предусмотрена утилита Nokia LCD Test, входящая в комплект поставки. С ее помощью можно проверить четкость изображения, качество цветов и полутонов. Кстати, функция автоматической регулировки рассчитана на работу совместно с этой программой и в данном случае демонстрирует лучшие результаты. Но и о ручной настройке забывать не стоит.

После трудов праведных вы получите качественное изображение с «правильными» цветами и не слишком зернистыми полутонами. Но главное достоинство Nokia 500Xa – низкая инерционность. По этому параметру он превосходит другие рассмотренные нами модели и вплотную приближается к устройствам с ЭЛТ. При быстрой прокрутке текста «смазывания» практически нет, в играх же картинка остается четкой даже при резкой смене изображения. Так что этот монитор лучше остальных подойдет для игроков.

Цена в Киеве $1300
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



SAMPO PD50FA1

Еще один вариант «классического» монитора, конструкция которого отличается компактным, но устойчивым основанием. Правда, подключение кабелей питания и сигнала выполнено не слишком удобно: разъемы расположены под выступом на задней панели корпуса. При этом устройство приходится наклонять вперед, а то и класть экраном на стол.

Для управления экранным меню в Sampo PD50FA1 тоже служат четыре кнопки на передней панели. В отличие от большинства других моделей, здесь предусмотрен выход из меню с отменой внесенных изменений, для чего вместо кнопки Select нужно еще раз нажать Menu. Кстати, мы настоятельно рекомендуем перед покупкой этого монитора проконсультироваться у продавца по поводу тонкой настройки, а еще лучше – потренироваться самим.

Качество ЖК-панели у PD50FA1 очень хорошее – после регулировки можно получить изображение с высокой четкостью, контрастностью и насыщенными цветами. Иногда картинка даже становится «сверхрезкой», из-за чего проявляется растр в областях светло-серого цвета. В разрешениях, отличных от 1024 × 768, используется режим центровки – при этом сохраняется резкость картинки, но ее детали получаются мелкими (особенно в разрешении 640 × 480). В динамичных играх, например Quake III, смазывание незаметно. Итог – невысокая (относительно) цена делает этот монитор очень привлекательным, а его качество не заставит пожалеть о потраченных деньгах.

Цена в Киеве $1130
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



SAMSUNG SYNCMASTER 520TFT

Эта модель произвела на нас впечатление своим великолепным дизайном. Корпус устройства выполнен из пластика серебристого цвета, а в основании встроены колонки и микрофон. Там же расположены ручки для регулировки громкости и тембра, а также гнезда для подключения внешних наушников и микрофона.

Для управления монитором используются шесть кнопок – две дополнительные предназначены для увеличения/уменьшения значения выбранного параметра. К тому же по количеству функций настройки SyncMaster 520TFT превосходит почти всех своих конкурентов. Особо хотелось бы отметить возможность выбора способа отображения низких разрешений – растяжения или центровки. Еще одна приятная особенность – русскоязычный раздел в руководстве пользователя.

LCD-монитор от Samsung отличился высокой точностью работы функции автоматической настройки – после ее запуска мы сразу получили хорошее изображение. Похоже, что создатели этого монитора нашли правильное соотношение резкости и качества передачи полутонов – «зерно» в областях светло-серого цвета малозаметно.

В режимах с низким разрешением при работе с обычными приложениями рекомендуем применять центрирование картинки, а игры, наоборот, лучше смотрятся на полном экране. Инерционность изображения ощущается мало, так что монитор можно с успехом использовать для динамичных игр. В общем, качество этого устройства намного выше, чем его цена.

Цена в Киеве $1099
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768



SAMSUNG SYNCMASTER 700TFT

Старшая модель от Samsung придется по вкусу тем, кто любит простор. Экран этого монитора по размеру видимой области не уступает 19" ЭЛТ. Конструкция устройства простая и элегантная. Даже разъемы кабелей закрываются специальными щитками. Правда, чтобы снять их и установить обратно, придется потрудиться, но ведь это нужно проделать всего один раз.

К SyncMaster 700TFT можно подсоединить одновременно два источника видеосигнала, и в процессе работы переключаться между ними. Однако только один вход оснащен разъемом D-Sub (обычным для видеоадаптеров PC), второй же соответствует стандарту 13W3.

Управление и набор функций настройки практически такие же, как у SyncMaster 520TFT. Особенность старшей модели – быстрый доступ к регулировкам яркости и контраста. В документации к этому монитору также имеется русский раздел.

Качество LCD-панели показалось нам несколько лучшим, чем у младшей модели Samsung. Отображение картинки в «родном» разрешении монитора отличное, в остальных же режимах (при растяжении на весь экран) снижается, но не так значительно, как у других ЖК-дисплеев. Кстати, здесь предусмотрена функция фильтрации, позволяющая повысить качество картинки в низких разрешениях. В 3D-играх, помимо того, что смазывание изображения незаметно, сказывается «эффект большого экрана» – усиливается ощущение присутствия.

Цена в Киеве $2599
Диагональ экрана 17"
Размер матрицы 1280 × 1024



Цена в Киеве $1560
Диагональ экрана 15"
Размер матрицы 1024 × 768

VIEWSONIC VIEWPANEL VPA150

Это один из самых интересных LCD-мониторов, попавших в наши руки. Его отличительная особенность – поворотный дисплей, позволяющий выводить изображение не только в ландшафтной, но и в портретной ориентации. Для соответствующего разворота экрана Windows на 90° применяется утилита WinPortrait, поставляемая вместе с монитором. В подставку VPA150 вмонтированы миниатюрные акустические колонки.

Основная особенность «пользовательского интерфейса» – анимированное меню, которое плавно «проявляется» и «растворяется» на экране. При повороте дисплея ориентация меню относительно монитора не меняется, так что все настройки лучше проводить в обычной, ландшафтной ориентации.

Качество изображения в «родном» режиме очень высокое. По четкости деталей и контрастности он один из лучших, а по точности цветопередачи не знает себе равных. Для отображения других разрешений применяется метод растяжения картинки на весь экран с интерполяцией, которую, кстати, можно отключить (пункт меню Smoothing). Правда, в этом случае края контрастных областей и тонкие линии искажаются.

ViewPanel VPA150 лучше других подходит для работы с текстами, просмотра «длинных» Web-страниц, верстки материалов на листах книжной ориентации. А вот инерционность изображения у VPA150 больше, чем у других рассмотренных нами дисплеев. Из-за этого он показал себя хуже в динамичных играх. Итак, модель от ViewSonic – отличный выбор для «серьезного» пользователя.



Цена в Киеве $1103
Диагональ экрана 14"
Размер матрицы 1024 × 768

VIEWSONIC VIEWPANEL VP140

Единственный в нашем обзоре LCD-монитор с диагональю экрана 14", тем не менее оборудован ЖК-матрицей с разрешением 1024 × × 768 точек. Особенности конструкции VP140 – широкое, устойчивое основание и система щитков на задней панели, закрывающих разъемы для подключения кабелей.

Управление осуществляется с помощью четырех кнопок на передней панели, однако система их обозначений не такая, как у остальных моделей. Поэтому перед настройкой лучше внимательно ознакомиться с руководством пользователя.

В «родном» графическом режиме VP140 продемонстрировал, кроме высокой четкости и контрастности, еще и хорошую цветопередачу. При отображении низких разрешений используется только метод растяжения, причем качество картинки снижается довольно ощутимо, но в играх это не так заметно. Быстродействие матрицы также достаточно высокое. В общем, неплохой монитор для тех, кто ценит каждый дюйм рабочего пространства.

МОНИТОРЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ



Acer	«Банкомсвязь»	(044) 267-6441
Hyundai	K-Trade	(044) 252-9222
LG	Представительство LG в Киеве	(044) 247-6720
Mitsubishi	Wega Distribution	(044) 461-9284
Nokia	«МДМ-Сервис»	(044) 464-7777
Sampo	«Фолгат»	(044) 246-6292
Samsung	Представительство Samsung в Киеве	(044) 490-6878
ViewSonic	«Квазар-Микро»	(044) 573-5555



Сергей Светличный

ПК + Smart Joypad = Sony Playstation

Я думаю, многие согласятся с утверждением, что для компьютерных игр клавиатура приспособлена, мягко говоря, неважно. Слишком много клавиш, неудобное их расположение, отсутствие аналоговых регуляторов...

Пожалуй, только для 3D-action сочетание «клавиатура + мышь» остается идеальным решением, для всех же прочих жанров уже давно созданы специализированные игровые манипуляторы – рули, джойстики, геймпады... Выбор достаточно велик, однако мало какие устройства по функциональности, эргономичности да и просто по дизайну могут сравниться с их собратьями, разработанными для телевизионных приставок.

Логичным решением на первый взгляд кажется выпуск приставочных контроллеров с возможностью подключения к ПК, однако не тут-то было. Дело в том, что рынок компьютерных игр неизмеримо меньше, чем видеоигр, и крупные производители видеоприставок просто не желают морочить себе голову ради заведомо низких доходов по сравнению с их основным бизнесом.

Однако если гора не идет к Магомету... Судя по всему, именно этой поговоркой руководствовались в бельгийской компании Eclectic Video Games – вместо того, чтобы заниматься переделкой самих устройств ввода, они разработали недорогой переходник Smart Joypad для подключения к порту USB любых игровых манипуляторов приставки Sony Playstation.

Подключается Smart Joypad, как и любое другое USB-устройство, без всяких проблем. После установки драйверов в *Панели управления* в разделе *Игровые устройства* появляется новый контроллер под названием PSX to USB – 16 кнопок, переключатель вида и два аналоговых регулятора. Осталось только подсоединить к переходнику любой геймпад, откалибровать его – и можно играть. Разработчики Smart Joypad особо гордятся тем, что их устройство совместимо с эмулятором Sony Playstation под названием Bleem!, который позволяет запускать игры этой приставки на персональном компьютере. И действительно, настроив в опциях эмулятора новый контроллер PSX to USB, нам удалось поиграть в приставочный файтинг Tekken 3, причем какой-то особенной разницы по сравнению с игрой на настоящей приставке замечено не было, за исключением разве что размера экрана.

Ориентировочная цена – $25
(в комплекте с DualShock – $38).

Продукт предоставлен компанией
Eclectic Video Games,
www.smartjoy.com

Богдан Вакулюк

MP3-плейеры: двадцать первый век не за горами...

Не знаю, кто как, а я, встречая Новый год, в полной мере ощутил приход новой эры. Ведь казалось бы, еще недавно MP3 было уделом немногих, а в прошедшем году портативные проигрыватели этого формата уже прочно заняли свое место среди обыкновенных бытовых аудиоплейеров. Совершая свое триумфальное шествие по миру, они обрастали памятью и падали в цене, серьезно угрожая вытеснить другие «ключевые фигуры» звука. Не преминули они посетить и нашу страну – об их вполне удачных «гастролях» мы уже писали неоднократно. Но на этот раз, в канун праздника, на моей полке рядом с маленькой елочкой заняли свое место сразу два MP3-плейера – оба от корейских электронных гигантов Samsung и LG, напоминая о приближении двадцать первого века...

YEPP И ТИГРЫ У НОГ МОИХ СЕЛИ...

Очередное маленькое чудо от Samsung оказалось прямоугольной коробочкой массой в 75 г (без батареек), габаритами напоминающей пачку сигарет, но при этом в два раза ее тоньше. Устройство имеет переднюю панель из пластика и заднюю – из алюминия. На лицевой стороне расположены ЖК-дисплей и основные управляющие клавиши. Экран вполне соответствует современным требованиям: трехстрочный, с возможностью отображения названия композиции, времени звучания, битрейта и режима эквалайзера. На функциях кнопок *Play*, *Stop*, *FF* и *Rewind* подробно останавливаться не будем. Зато две отдельно вынесенные – *Rec* и *Erase* – наводят на мысль о том, что плейер умеет записывать. И она оказывается абсолютно верной: здесь же, на передней панели, мы находим отверстие микрофона.



Сбоку помещаются регуляторы громкости, выбора способа воспроизведения (*Repeat*, *Repeat All*, *Shuffle* и т. д.) и установки режимов работы эквалайзера. Всего их семь: четыре основных (*Normal*, *Rock*, *Classic* и *Jazz*) и дополнительные, создаваемые с помощью добавления к стандартным настройкам специальной технологии стереорасширения (*Rock 3D*, *Classic 3D*, *Jazz 3D*).

Помимо собственно устройства, в коробке находятся кабель для подключения Yepp к параллельному порту, инсталляционный диск с программным обеспечением и руководство пользователя. Возьмем эти аксессуары и от созерцания перейдем к действию. Установка ПО крайне проста, никаких проблем с ней не возникает. Впрочем, как и с работой в Yepp Explorer. Достаточно отформатировать память, выбрать пункт меню Copy from PC и найти нужный MP3-файл. Плейер можно использовать для транспортировки данных, поскольку ПО позволяет копировать в его память файлы абсолютно любых форматов. Скорость загрузки превышает 3 MB/мин при наличии EPP LPT-порта.

FlashCard – оперативная память, способная сохранять информацию без источника питания в течение тысяч часов.

Как уже упоминалось ранее, плейер от Samsung, помимо воспроизведения файлов, имеет функции диктофона, а также телефонной записной книжки. Переключение режимов осуществляется с помощью клавиши *MODE* в тот момент, когда плейер ничего не воспроизводит. Запись происходит при активации Voice Mode, в формате ADPCM SC4, 32 Kbps. Впоследствии, при копировании их на жесткий диск, Yepp Explorer позволяет автоматически создавать на их основе стандартные WAV-файлы. Всего же можно записать 256 мин в 125 треках.

А принцип работы телефонной книги очень похож на уже ранее описанный MP3-плейер компании Daewoo: с помощью специальной утилиты (которая вызывается из меню *Tool* программы Yepp Explorer) на компьютере создаются необходимые записи и сохраняются в формате *.tel, после чего загружаются в память плейера.

Ну и, конечно, я, как меломан, не могу обойти вниманием отличную коллекцию музыкальных произведений в формате MP3, собранную на инсталляционном диске Yepp. Правда, группы большей частью малоизвестные (если не брать в расчет классику), но многие из них стали для меня настоящим открытием. Вот сейчас допишу и поеду поищу диск The Hatchisons – уж больно песня хорошая...

MF-PD330 – КАК МНОГО В ЭТОМ СЛОВЕ

В то время когда другие компании стараются дать своим продуктам звучные и модные названия, фирма LG Electronics, известная своей лаконичностью, пошла по другому пути. Ее MP3-плейер называется просто – MF-PD330. Следует отметить, что в мои руки попала младшая модель семейства из трех разработок. Кроме этого плейера, который может только проигрывать музыкальные файлы формата MPEG, существуют еще MF-FD340 – гибрид FM-радио и предыдущей модели, а также AHA-FD770 – кассетный плейер, диктофон, FM-тюнер и MP3 в одном корпусе.

Комплектацией плейера нельзя не восторгаться. Помимо ставших уже банальными кабеля для соединения с LPT-портом и инсталляционного диска, в комплект входят отличные наушники, пульт дистанционного управления с ЖК-дисплеем (справедливости ради отметим – на самом плейере дисплей отсутствует) и даже... усядьтесь поудобнее – черный чехол с клипсой для пояса! Правда, из кожзаменителя. Впрочем, если вас это не устраивает, в любой мастерской вам пошьют точно такой же из крокодиловой кожи.

Внутренней памяти плейер не имеет, поэтому в комплекте с ним поставляются две флэшкарты по 16 MB, что, в общем-

то, не так уж и много по нынешним меркам. На основной передней панели расположены всего четыре кнопки – *Stop*, *Play*, *FF* и *Rewind*. Сверху находится переключатель *Hold*, с помощью которого можно заблокировать управление от случайного нажатия, и сбоку – регулятор мощности. Всеми остальными функциями заведует ДУ. На нем есть кнопки *RPT* (repeat) и *RND* (random), изменяющие порядок проигрывания песен, включатель тонокомпенсирующей системы X-Live (попросту мегабасс) и клавиша, позволяющая создавать «закладки» на любое место в памяти плейера. Два щелчка – bookmark создан, один – и плейер переходит на необходимый вам фрагмент.

Перейдем от теории к практике. Для включения плейера необходимо: установить батарейки (кстати, так же, как и у Yepp, – два элемента AAA), вставить флэш-карты, подсоединить ДУ и наушники, громко и внятно назвать свою фамилию (шутка), нажать кнопку *Play* и, если в памяти оказалась музыка, MF-PD330 мигнет лампочкой на корпусе – вы услышите ее (музыку, а не лампочку) в наушниках. Если раздалось четыре бипа и больше ничего, это означает, что самое время браться за инсталляционный диск.

Утилита, о необходимости использования которой и говорят эти самые четыре бипа, называется MP3 Explorer. В работе она предельно проста: в левой части находится содержимое вашего жесткого диска, в правой – одна из двух подключенных флэш-карт. Переключение производится с помощью клавиш *MMC1* и *MMC2*. Файлы можно перебрасывать методом Drag-and-Drop либо клавишами *Download* и *Upload*. Скорость загрузки приблизительно такая же, как и у Yepp.

В процессе непрерывного воспроизведения переключение между картами производит сам MF-PD330, но перемотка работает только внутри одной карты – для быстрого переключения нужно нажать клавишу *Play* дважды.

ВХОДИТ... ИЛИ ВСЕ-ТАКИ НЕ ВХОДИТ?

Иа не знал, что такое флэш-память. Но нам, людям, вступающим в двадцать первый век, такое непростительно.



Итак, FlashCard – оперативная память, способная сохранять информацию без источника питания в течение тысяч часов. Практически все портативные MP3-плейеры (исключая, пожалуй, лишь Sony) используют флэш-карты, разработанные компанией SanDisk. Незадача лишь в том, что существующие три формата – CompactFlash, SmartMedia и самый новый MMC (MultiMedia Card) – не совместимы между собой. Так, например, Yepp использует память форм-фактора SmartMedia, а MF-PD330 – MMC. Несмотря на предложение производителей



плейеров покупать флэш-карты только у них, можно применять любую память, форматом совпадающую с необходимой, ибо LG Multimedia Card – ничто иное, как обычный OEM-вариант SanDisk MMC. Кстати, цены на носители SmartMedia и MMC абсолютно идентичны.

ДАЖЕ ИМЕЮЩИЙ УШИ... РАЗНИЦЫ НЕ УСЛЫШИТ

Ну и, конечно, пару слов о качестве звучания устройств. Что касается плейера Yepp, то здесь наиболее приемлемым мне показался вариант настройки эквалайзера Rock. Чистые басы, прозрачные верха и плотные средние частоты – что еще нужно



любителю хорошей музыки? Технология стереорасширения, применяемая в нем, вызывает спорные ощущения. При прослушивании классической и рок-музыки теряется насыщенность звука, но зато в электронной и танцевальной, богатой различными реверберациями, их эффект ощутимо усиливается. Плейер LG имеет всего один вариант – X-Live, который весьма хорош и сравним с установкой Rock для Yepp. Тем не менее богатые возможности эквалайзера – несомненный плюс Samsung.

САМ «АМ», А ДРУГОМУ – ТОЛЬКО ПО ПРЕДЪЯВЛЕНИЮ ПАСПОРТА

Еще одно родство, обнаруженное при рассмотрении обоих устройств, – непримиримая борьба с музыкальным пиратством. И Yepp, и MF-PD330 используют технологию кодирования защищенных MP3-файлов. Причем Samsung зашла еще дальше – без специального ключа композицию невозможно выгрузить из плейера вообще! Технология получила название SecureMax. Все очень просто: на соответствующих сайтах покупаются лицензионные MP3, к ним прилагается небольшой файлик – SecureMax Key, после регистрации которого в Yepp с композицией можно делать все, что угодно. В противном случае Yepp Explorer скажет, что это противозаконно, и откажется работать. Все приведенное выше касается только файлов с расширением MP3, вывод напрашивается сам собой...

LG Electronics разработала свой собственный формат и музыкальную сеть дистрибьюции DIGICAP. Файлы распространяются в закодированном виде, с расширением CA. После загрузки файла в Multimedia Card расширение преобразовывается в GU4, теперь карту с этими файлами можно воспроизвести на любом плейере компании LG, но не более того. Прослушать их на другом компьютере не удастся.

Стремление разработчиков поставить распространение MP3-музыки на законную основу понятно, одно лишь смущает – пока поддержку этих форматов выразили только корейские звукозаписывающие компании. Последует ли за этим всемирное признание? Поживем – увидим.

САМОЕ ВАЖНОЕ СОБЫТИЕ У ВАС – ЕЩЕ ВПЕРЕДИ

Вот такие они, MP3-плейеры. Нет, не будущего, а уже настоящего. Какой из них выбрать – решать вам. Напоследок добавлю, что все-таки при не очень высокой разнице в цене плейер от Samsung имеет куда больше функциональных возможностей, уступая в то же время MF-PD330 по внешнему дизайну и комплектации. Ну и, конечно, на данный момент существуют десятки релизов новых «маленьких чудес», так что продолжаем ждать.

Ориентировочная стоимость:
YEPP – $190, MF-PD330 – $210.
Продукты предоставлены:
представительством Samsung Electronics в Киеве: тел. (044) 490-6878;
представительством LG Electronics в Киеве: тел. (044) 295-5175



Сергей Светличный

Качество за умеренную цену

В последнее время я неоднократно был свидетелем диалогов примерно следующего содержания: «Вот решил поменять звуковую карту, но не знаю, какую именно стоит покупать». – «А для чего она тебе нужна?» – «Да чтобы в игры играть». – «Тогда MX300». – «Нет, слишком дорого, мне бы подешевле». После этого обсуждение переключается на совершенно невразумительные названия вроде ALS 120 3D Sound, Eline Sound 32 и тому подобные «саунды» по цене, обычно не превышающей $20–30.

Бывает и другой вариант: пользователь готов потратить $50–70 на хороший звук, в таком случае можно наблюдать длительные (и обычно ни к чему не приводящие) споры «SB Live! против MX300», когда каждый участник расхваливает свою собственную плату. Однако в последнее время наметился некоторый прогресс, в частности, в подобные споры сейчас активно «вклиниваются» новые аудиокарты производства Aureal Semiconductor – разработчиков знаменитой серии чипсетов Vortex. О них мы сегодня и поговорим.

В нашем распоряжении оказалась целая линейка их новых продуктов, способная удовлетворить самые разные запросы пользователей.

VORTEX ADVANTAGE

Чипсет AU8810A1
Ориентировочная цена – $22

Младший представитель семейства Vortex чипсет AU8810 – одна из последних разработок компании Aureal – является идеальным вариантом для использования в ноутбуках и материнских платах с интегрированным звуковым чипом, т. е. в тех случаях, когда стоимость системы – критичный параметр. Впрочем, как видим, он отлично подходит и для создания на его основе отдельных плат.

При покупке этой звуковой карты важно знать один нюанс. Дело в том, что Vortex Advantage поставляется в двух вариантах: первый рассчитан на напряжение питания 3 В и устанавливается только в современные материнские платы, «знакомые» со стандартом PCI 2.2, и второй, обычно чуть более дорогой, – на стандартные 5 В.

Основные характеристики звукового процессора таковы: в первую очередь, естественно, аппаратная реализация технологии трехмерного звучания A3D 1.0 (тут же отмечу, чтобы потом не возвращаться, – полной поддержкой этого стандарта могут похвастать только аудиокарты, основанные на чипсетах серии Vortex, так что не верьте рекламным фразам на коробках никому не известных продуктов о поддержке A3D; все, что можно от них ожидать, – это программная эмуляция, которая, во-первых, серьезно проигрывает Vortex по качеству и, во-вторых, сильно загружает центральный процессор), поддержка стандартных API – DirectSound и DirectSound 3D, наличие10-полосного аппаратного эквалайзера, 256-голосный wavetable-синтезатор с возможностью загрузки дополнительных наборов инструментов в формате DLS 1.0, полная совместимость с Sound Blaster Pro в режиме DOS и... в общем, с основными характеристиками все. Причем качество звучания MIDI (по крайней мере, со стандартным набором инструментов) явно оставляет желать лучшего и годится разве что для игр. Из разъемов присутствуют только игровой порт/внешнее MIDI-устройство, линейные вход/выход, вход с микрофона, кроме того, на самой плате находится вход с CD-ROM (MPC3). Это так называемый «джентльменский набор», который есть у всех, без исключения, плат, так что впоследствии я его приводить не стану.

Кто-то может сказать, что с возможностями негусто, однако для такой низкой стоимости, на мой взгляд, – вполне достаточно.

VORTEX1 PCI

Чипсет AU8820B2
Ориентировочная цена – $25

Эта карта основана на самом первом чипсете от Aureal, который в свое время произвел настоящий фурор в компьютерных играх. Технология A3D, разработанная по заказу NASA для применения в подготовке астронавтов (причем на ее создание ушло около 10 лет), идеально подошла для придания играм еще большей реалистичности. В отличие от EAX, реализованной в звуковых картах Creative SB Live!, A3D изначально оптимизировалась под наушники либо под одну

пару акустических колонок, а не двух (две пары, честно говоря, стоят не так уж и дешево, кроме того, их далеко не всегда можно нормально расставить вокруг рабочего места). Достигается это путем использования весьма ресурсоемких алгоритмов обработки звука. Для разгрузки центрального процессора и был создан чипсет Vortex.

Устанавливается Vortex1 абсолютно без проблем, однако качество звука поначалу не впечатляет. Дело в том, что по умолчанию в настройках включена опция *3D Stereo Enhancement*, после отключения которой качество возрастает на порядок, причем на слух отличить ее от дорогих звуковых карт, тех же MX300 и SB Live!, можно только с помощью акустики класса hi-end.

Основные технические характеристики этой карты таковы: аппаратная поддержка A3D 1.0 и программная – A3D 2.0 (при этом эффекты, не реализуемые чипсетом, рассчитываются центральным процессором), наличие 64-голосного волнового синтезатора с загружаемыми банками инструментов в формате DLS 1.0. Качество его звучания, как и у Vortex Advantage, вряд ли устроит любителя MIDI-музыки, однако ситуацию можно частично исправить, загрузив вместо стандартного набора инструментов свой собственный или же найти уже готовый в Internet. Внешние разъемы аналогичны предыдущей карте, однако на самой плате, в отличие от Vortex Advantage, кроме входа для CD-ROM, имеются еще один дополнительный (auxiliary input) и гнездо для подключения модема.

VORTEX2 PCI

Чипсет AU8830A2
Ориентировочная цена – $40

VORTEX2 SUPERQUAD PCI

Чипсет AU8830A2
Ориентировочная цена – $60

Эти звуковые карты (в особенности вторая, имеющая приятную каждому игроку приставку SuperQuad) вполне могут составить нешуточную конкуренцию такому хитовому продукту, как Diamond Monster Sound MX300. Выполнены они на том же чипсете Vortex2 (AU8830), что и «звуковой монстр» (фактически лучшем для игр на данный момент), так что по технологическим характеристикам ему ни в чем не уступают.

Конечно же обе карты полностью поддерживают A3D 2.0, основной отличительной особенностью которой является использование технологии Wavetracing. С ее помощью удается добиться гораздо большей реалистичности по сравнению с первой версией A3D. Достигается это благодаря учету геометрии помещений – вся сцена представляется в виде своеобразных «звуковых» полигонов, и каждый из них характеризуется различными коэффициентами пропускания, отражения и поглощения звука, влияющими при формировании звуковой среды, т. е., кроме основного звука (специальным образом искажаемого для создания иллюзии расстояния до его источника или же имитации прохождения звука сквозь преграду), создаются также отраженные волны, или эхо. В общем, словами это передать невозможно, нужно слышать, поскольку при должном умении разработчиков удается получить просто сногсшибательный эффект.

Убедительным подтверждением вышесказанного служит наша акция «Игра года», а если точнее, – категория «Лучшее звуковое оформление». Все номинированные в ней игры используют именно A3D, причем большая часть – ее вторую версию.

Обе звуковые карты могут похвастать наличием 320-голосного волнового синтезатора (64 голоса аппаратных и 256 – программных), возможностью загружать банки инструментов DLS 1.0, 10-полосным эквалайзером, поддержкой Sound Blaster в режиме MS-DOS (для совместимости со старыми играми). Отличаются эти две модели тем, что, во-первых, Vortex2 PCI имеет только один линейный выход (иными словами, к нему можно подключить только одну пару колонок либо наушники), в то время как SuperQuad, полностью оправдывая свое название, позволяет наслаждаться квадрозвуком. Во-вторых, последняя модель оснащена разъемом для подключения дополнительного волнового синтезатора – на случай, если вы в будущем захотите заняться записью MIDI-музыки. Дело в том, что, хотя качество звучания MIDI у этих звуковых карт оказывается значительно лучше, чем у основанных на первом Vortex, для профессиональной работы его по-прежнему недостаточно. Загрузкой пользовательского набора инструментов, как уже упоминалось выше, можно несколько улучшить ситуацию, но и только. Полностью решить проблему удастся с помощью так называемой Wavetable Upgrade Board, например Yamaha DB-50XG, после установки которой компьютер превращается в «студию звукозаписи». Основное требование к звуковой карте в таком случае выдвигается, по сути, одно – качественный аудиотракт. Отрадно, что SuperQuad (равно как и его младший собрат Vortex2 PCI) ему полностью удовлетворяет. Не проводя специальных измерений, достаточно сказать только, что по субъективным ощущениям эти платы – одни из наименее «шумящих» и по этому параметру (впрочем, как и по всем остальным) вполне могут соперничать с все тем же MX300.

Однако основным преимуществом SuperQuad как перед «бриллиантовым» MX300, так и перед SB Live! Value, на мой взгляд, является наличие цифрового выхода – оптического S/P DIF. Он предназначен для записи звука, например на проигрыватель мини-дисков Sony MZ-R37, рассмотренный нами в прошлом номере журнала.

Ну что ж, теперь, с появлением дешевых и качественных продуктов от Aureal, достаточно легко решаются те самые сложные вопросы апгрейда звуковой системы, которые упоминались мной в начале статьи.

Кстати, еще одним доводом в пользу продуктов Aureal можно привести тот факт, что их линейка звуковых карт на этом не прерывается – в начале года должна появиться Vortex SQ3500 с аппаратной поддержкой новейшей версии фирменной технологии трехмерного звучания A3D 3.0. Это позволяет надеяться, что драйверы будут регулярно обновляться, в отличие от все той же MX300, последняя (во всяком случае на момент написания статьи) версия драйверов для которой выпущена почти год назад.

Звуковые карты предоставлены компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 271–3741

A3D 3.0 – ЧТО НОВОГО?

Анонс технологии трехмерного звука A3D 3.0, а также сообщение о том, что Sony собирается использовать ее в приставке нового поколения Playstation 2 всколыхнули игровую общественность. В свое время выход A3D 2.0 полностью перевернул представление об объемном звуке в играх, поэтому неудивительно, что ее следующая версия привлекла к себе столько внимания.

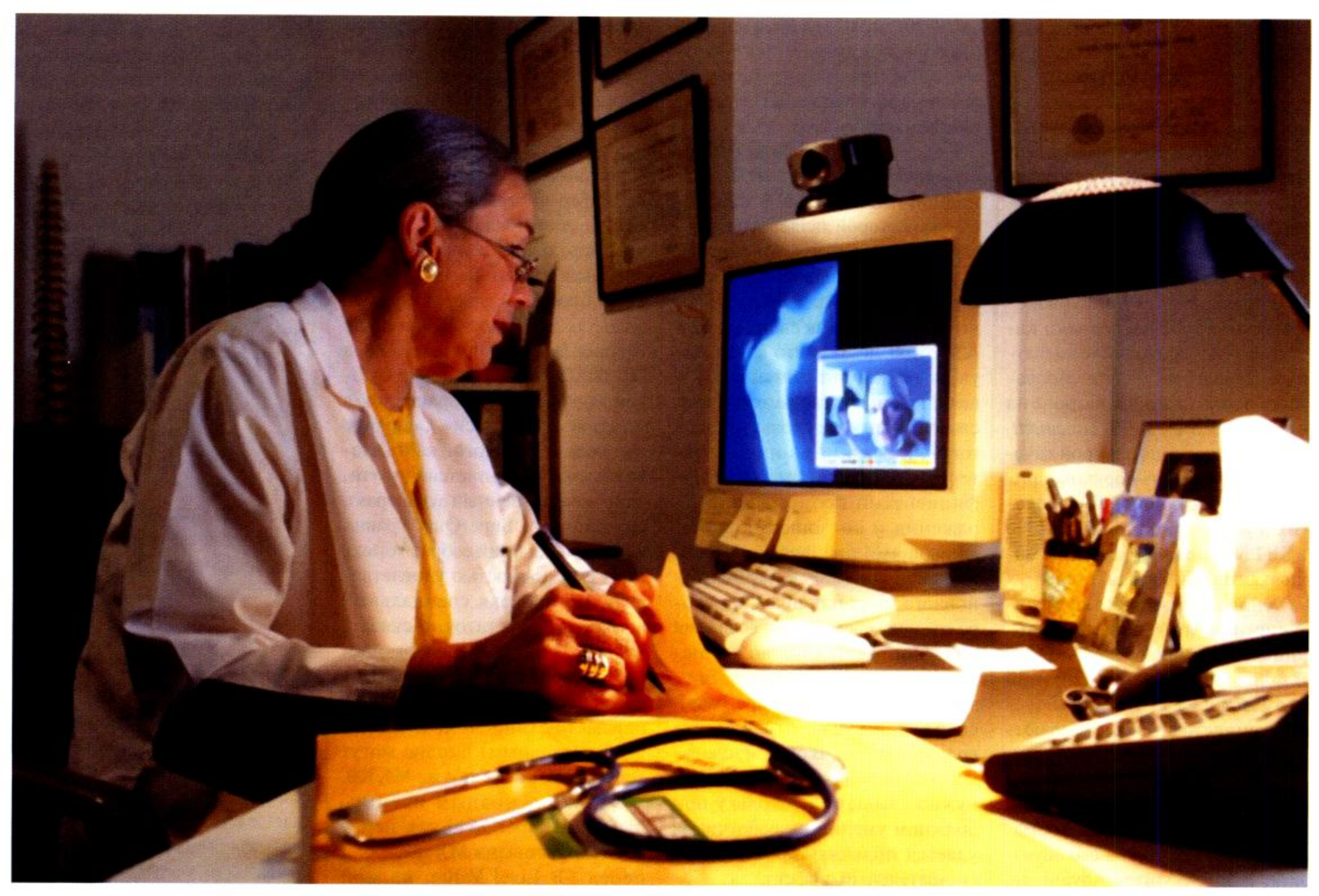
Итак, что же нам обещают разработчики из Aureal? В первую очередь, интерес представляет реальный расчет реверберации (эха) на основе данных, полученных с помощью технологии Wavetracing, которая появилась еще в A3D 2.0, однако тогда она использовалась только для расчета прямого звука и первичного эха – при реализации вторичных отражений геометрия помещений не учитывалась. Это был серьезный недостаток A3D по сравнению с его основным конкурентом – EAX разработки Creative Labs, – который наконец-то устранили.

Появились объемные источники звука (ранее были доступны лишь точечные), благодаря чему стало возможным, например, «поместить» слушателя в центр толпы, не заставляя систему рассчитывать шум, издаваемый каждым ее «представителем» в отдельности.

Также интересной особенностью A3D 3.0 будет наложение 3D-эффектов на выходные звуковые каналы, например на музыку в формате MP3. Иллюзия звучания в различных помещениях (концертный зал, собор и т. д.), надо сказать, впечатляет.

Очередным шагом в усовершенствовании имитации трехмерного звука при использовании только двух источников (колонок или наушников) станет возможность переключения между различными вариантами HRTF-фильтров. Дело в том, что каждый человек обладает индивидуальным слухом, и невозможно создать один универсальный фильтр, который бы идеально подходил каждому слушателю. До сих пор владельцы звуковых карт на базе Vortex2 были ограничены наличием лишь одного фильтра, из-за чего, кстати говоря, некоторые пользователи жаловались на недостаточную, с их точки зрения, реалистичность звука.

Также появится аппаратная поддержка декодирования Dolby Digital – ранее приходилось осуществлять его программно или использовать для этого внешний декодер, что, естественно, весьма серьезно загружало центральный процессор. ■



Несколько дней из жизни Процветаевых

Сергей Галушка

Семья Процветаевых по нынешним меркам довольно большая. В самом центре города на пятом этаже кирпичного высотного дома в четырехкомнатной квартире улучшенной планировки проживают: Алексей Петрович со своей супругой Татьяной Сергеевной, их дети – старший сын Андрей, младший – Ваня и дочь Катя, теща Ирина Владимировна, а также сеттер Ричард и сиамский кот Максим. До недавнего времени жизнь этой крупной постсоциалистической ячейки общества текла обыденно и монотонно: утренняя прогулка с собакой, завтрак, работа (институт, школа), ужин, вечерняя прогулка с собакой, программа «Время», отход ко сну. И так изо дня в день. Но вот однажды в их доме появился еще один «полноправный» член семейства – Персональный компьютер.

Произошло это «обыкновенное чудо» несколько лет назад, причем под самый Новый год. С той поры в доме Процветаевых все изменилось: электронный помощник быстро завоевал симпатии большинства обитателей этой квартиры, даже кот Максим теперь любит лежать да мурлыкать на его корпусе. Все холят и лелеют нового друга: Алексей Петрович постоянно следит, чтобы «внутреннее содержание» домашнего ПК (как железное, так и программное) всегда соответствовало последней компьютерной моде, бабушка Ирина Владимировна ежедневно мягкой фланелевой тряпочкой заботливо удаляет пыль с его экрана, а пес Ричард никогда не подпустит к нему чужого.

Таким образом, в особых представлениях этот член семейства не нуждается, и сегодня он в основном соответствует тем рекомендациям, которые были даны в статье «Компьютер'2000 – каким он должен быть?» («Домашний ПК», № 12, 1999).

Давайте лучше ближе познакомимся с остальными обитателями этой квартиры. Начнем с главы семейства. Алексей Петрович Процветаев – высокий импозантный мужчина в полном расцвете сил. В свои 45 он выглядит даже несколько моложе, а причина тому проста – работа на телевидении, хочешь – не хочешь, надо все время быть в форме. Ему никак нельзя опаздывать на службу, поскольку ежедневная передача, которую он ведет, начинается в 9 часов утра. Андрею Петровичу очень важно знать точное время, поэтому и утром, как только просигналит программа-будильник, и вечером, отходя ко сну, с помощью утилиты **AtomTime98** *(www.atomtime.com)* он подключается в Internet к специальному серверу с атомными часами и синхронизирует с ними системные часы домашнего компьютера. Кстати, это можно проделывать как в ручном режиме, последовательно нажимая кнопки запроса и настройки времени (*Check* и *Adjust*, соответственно), так и в автоматическом. В последнем случае придется создать ярлык к программе и в командной строке дописать параметр *autoUpdate*. Но Алексей Петрович почему-то предпочита-

Любит Андрей Петрович свою новую электронную «Записную книжку» и доверяет ей все свои секреты

ет первый способ, вероятно такая сверка времени доставляет ему удовольствие.

Процветаев-старший – человек деловой, а деловому человеку, как известно, без бизнес-блокнота не обойтись. В качестве последнего он использует **«Записную книжку'99»** *(home.ural.ru/~TAUsoft/np99_109.exe)*. Этот небольшой электронный ежедневник обладает довольно широкими возможностями, которые Алексей Петрович изучил и успешно применяет в своей работе. Каждое воскресенье он планирует или корректирует расписание встреч на следующую неделю, ежедневно делает необходимые пометки в дневнике, снабжая их различными рисунками и фотографиями. Доступ к особо важным для него файлам закрывает паролем. Есть в «Записной книжке» и удобный навигатор, позволяющий быстро переходить к нужным записям, отсортированным в алфавитном порядке, и неплохая система поиска. Алексей Петрович доволен: с помощью этих средств нужную информацию теперь находить гораздо проще, чем раньше, когда он пользовался лишь бумажными блокнотами.

В семье Процветаевых компьютер из сети электропитания выключается редко. И поэтому даже вместо обыкновенного будильника Алексей Петрович привык применять программу **Calendar Pro 4.6** *(ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/misc/calpro.zip)*. Хотя на самом деле эта утилита – гораздо больше, чем просто будильник. Она включает в себя «вечный» календарь, таймер, калькулятор, планировщик заданий, записную книжку, снабженную функцией автодозвона по указанным телефонным номерам, конвертор физических величин и валют. Она вовремя напоминает Процветаеву о семейных торжествах и праздниках, об именинах друзей. С ее помощью Татьяна Сергеевна обожает составлять гороскопы на неделю и следить за своими биоритмами, а старший сын Андрей проигрывать любимые компакт-диски и файлы форматов WAV и AVI.

Ну что ж, похоже, с Алексеем Петровичем все ясно. Настало время представить вам его очаровательную супругу Татьяну Сергеевну. К счастью, ей не нужно ежедневно ходить на работу – Процветаев семью обеспечивает. Правда, забот и по дому хватает, да и по магазинам с подружками «побродить» охота. Но вы не думайте, Татьяна Сергеевна попусту денег не тратит, у нее все посчитано и спланировано, она исправно ведет семейный бюджет. А помогает ей в этом непростом деле программа **«Казначей'99»** *(ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/office/Kazna99_40.exe)* – надо сказать, великолепное приложение для ведения домашней бухгалтерии с большим набором полезных функций. С его помощью Татьяна Сергеевна учитывает все доходы и расходы в семье, следит за финансовыми обязательствами мужа, производит необходимые расчеты при заполнении налоговых деклараций, распечатывает квитанции для оплаты за квартиру, телефон, электроэнергию. Кроме того, в этой программе имеются и удобный финансовый калькулятор, и записная книжка, и календарь, который вовремя напомнит о важных событиях. В общем, хвалит Процветаева эту программу и подругам советует.

Достоинств у Татьяны Сергеевны – хоть отбавляй. Но есть среди них одно, особенно дорогое Алексею Петровичу: его супруга вкусно готовит. Накануне любых семейных праздников или торжеств квартира Процветаевых наполняется пьянящим запахом изысканных блюд и салатов да сладким ароматом свежих пирогов. Друзья по-хорошему завидуют Алексею Петровичу, говорят: «Ну, у тебя жена – умница, хозяйка классная!». Но вы думаете, она сама научилась так вкусно готовить? Вовсе нет! Просто однажды Татьяна Сергеевна нашла в Сети замечательную программу **«Кулинар»** *(www.freeware.ru)*, где раскрываются многие секреты профессиональных поваров и кондитеров и содержится более 8000 рецептов. Встроенная в приложение таблица мер и весов помогает Процветаевой строго соблюдать пропорции компонентов для приготовления тех или иных блюд, поэтому-то у нее все ладится и получается. Удобная система поиска позволяет быстро находить нужные советы, а в записную книжку Татьяна Сергеевна помещает свои поправки и замечания к отдельным рецептам, благодаря которым ее кулинарные изделия становятся еще вкуснее.



«Казначей'99» тщательно следит за семейным бюджетом Процветаевых

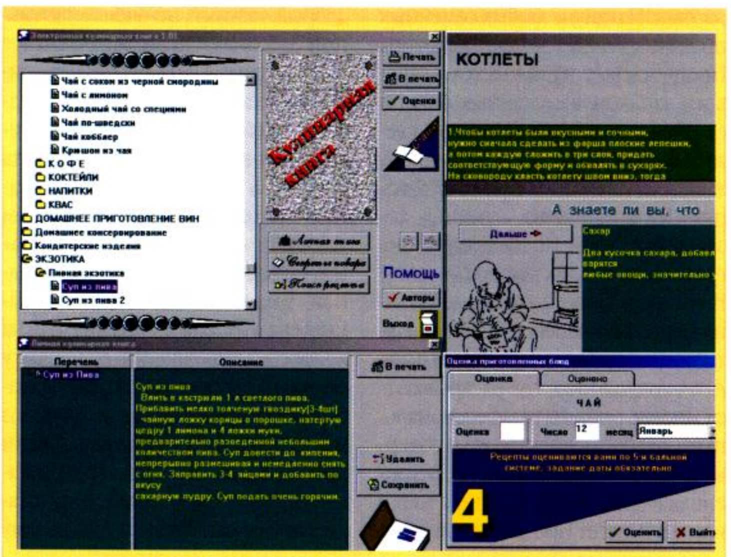
Любит изучать рецепты из этой программы и мама Татьяны Сергеевны – Ирина Владимировна, человек добрый, нежный, но очень мнительный. Заболит у кого-то живот, чихнет или кашлянет какой-нибудь незадачливый представитель сего благородного семейства, как Ирина Владимировна тут как тут, стремится выявить болезнь и поставить научный диагноз. Правда, пользуется она при этом услугами **«Домашнего доктора»** *(www.freeware.ru)*: усаживает очередного пациента перед экраном компьютера и заставляет его отвечать на вопросы, касающиеся возникших у больного симптомов. Так, шаг за шагом, вопрос за вопросом – и диагноз готов. Людей со слабыми нервами просим такой «экзекуции» не предаваться, ибо можно узнать о себе такое, что останется загадкой, почему до сих пор еще живешь на белом свете. Но в семье Процветаевых к этому привыкли, иногда даже специально подшучивают над простодушной бабушкой Ирой, разыгрывая мигрень или сильный кашель.

Любые современные медицинские препараты Ирина Владимировна презрительно называет «химией» и чаще всего при лечении различных недугов старается применять «народные методы». А в тех случаях, когда без первых просто невозможно обойтись, она подолгу изучает **«Справочник лекарственных средств»** *(www.freeware.ru)*, содержащий информацию по более чем 9000 лекарствам, умело используя при этом мощную поисковую систему.



Calendar Pro 4.6 – гораздо больше, чем просто будильник

Честно говоря, всю свою долгую жизнь бабушка Ира испытывает к медицине какое-то особое влечение. В молодости она даже хотела поступить в медицинский институт, правда, раннее замужество нарушило все ее планы. Зато сегодня она с увлечением читает страницы **«Семейной медицины»** *(www.freeware.ru)*, где излагаются экономические, организационные и правовые аспекты деятельности семейного доктора, дают-



Программа «Кулинар» давно уже заменила Татьяне Сергеевне «Книгу о вкусной и здоровой пище»

ся сведения по генетике, иммунологии, клинической химии, фармакологии, общей и медицинской культуре, приводятся исчерпывающие данные по заболеваниям и синдромам, с которыми сталкивается семейный врач в своей повседневной работе. Все ли понимает Ирина Владимировна в этой «филькиной грамоте» – сказать трудно. Но читает ежедневно, причем с большим вниманием.

Перед сном Ирина Владимировна непременно найдет любимый отрывок из Библии, воспользовавшись программой **«Цитата из Библии»** *(www.chat.ru/~bible_sw/)*, и перескажет его окружающим, сопровождая своими собственными комментариями и толкованиями.

Больше других бабушка Ира любит своего младшего внука Ванечку, который учится в седьмом классе. Правда, он, мягко говоря, не очень послушный мальчик: в школе все время получает двойки по поведению, а дома так и жди от него всяческих проделок. Например, недавно нашел в Internet звуковую тему **«Кавказская пленница»** *(igor.agava.ru/themes.htm)* и в секрете от остальных установил ее на домашний компьютер. А когда вечером усталый Алексей Петрович в плохом настроении захотел в очередной раз синхронизировать свой будильник, Windows встретила его словами: «Будь проклят тот день, когда я сел за баранку этого пылесоса!». После чего, случайно щелкнув не на той кнопке, отец услышал: «Мы вас вылечим, алкоголики – это наш профиль», а когда заканчивал работу с любимой программой, из компьютерных колонок донеслось: «Не беспокойся – в морге тебя переоденут». Честно говоря, несдобровать было бы Ванечке в этот вечер, но бабушка Ира заступилась за своего любимца.

Несмотря на то что Ваня исправно посещает музыкальную школу, где под контролем строгой учительницы подолгу долбит клавиши старого рояля, свободное время у него остается – и с друзьями на улице погулять успевает, и часами «просиживает» в Internet. За последнее время он в Сети нашел целое множество полезных утилит, чем сразу завоевал уважение всех членов семейства.

Для любимой бабушки Ванечка отыскал программу **BookReader** *(www.rudenko.com)*. Дело в том, что по вечерам Ирина Владимировна любит читать электронные книги прямо с экрана компьютера, пользуясь обыкновенным текстовым редактором. Но ведь это не только неудобно, но и вредно для зрения! Так вот, теперь она может спокойно располагаться в кресле в 2–3 метрах от монитора, с помощью этой замечательной утилиты должным образом настраивать автопрокрутку текста и получать истинное удовольствие от чтения. Для исправного функционирования BookReader рекомендуется использовать Internet Explorer 5.0. Ну уж это добро на домашнем компьютере Процветаевых имеется.

Но особенно любит Ваня различные программы для работы с файлами. Недавно установил, например, на компьютере **WinNavigator** *(www.copris.com)* файловый менеджер, напоминающий Norton Commander. Этот «командир» имеет функцию просмотра графических файлов (bmp, pcx, gif, jpg, ico и др.), поддерживает многие популярные архивы (arj, rar, zip, arc, lha, ha, cab, tar, gzip). Кроме того, он включает проигрыватель CD-дисков, файлов WAV, MID, MP3, утилиту автодозвона, калькулятор, игры Tetris и Life и другие полезные функции. И что самое приятное, поддерживает семь языков (в том числе и русский). Жители бывшего СССР могут зарегистрировать данную версию бесплатно: для этого достаточно ввести имя – «Русский пользователь» и регистрационный номер – 3456789111111111222.

Неделей раньше он изучал возможности файлового менеджера **Frigate** *(www.freeware.ru)*, который тоже может взаимодействовать с известными архиваторами, позволяет просматривать графические и текстовые файлы, а также файлы с исходными кодами программ с выделением синтаксических конструкций. Вдобавок эта программа имеет множество встроенных утилит (калькулятор, телефонную книгу, информацию о системе, будильник и др.).

И все же особой популярностью у Вани, равно как и у всей семьи, пользуется **FAR manager 1.61** *(www.freeware.ru)*, поддерживающий длинные имена файлов и имеющий практически все функции (мыслимые и немыслимые!), свойственные программам такого рода.

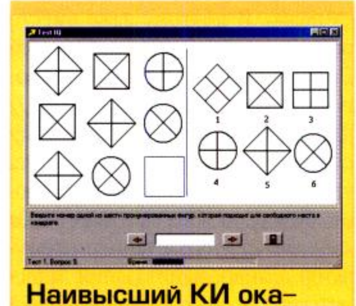
Ну что ж, настало время представить вам еще одну неординарную личность из семейства Процветаевых – старшего сына Андрея. Он учится на факультете прикладной математики и процессов управления местного университета и прилагает все усилия, чтобы стать хорошим специалистом в этой области. Сегодня он усердно изучает **HTML Reference Library 4.0** *(www.freeware.ru)* – отличное справочное пособие со множеством наглядных примеров и встроенным мастером ColorWizard, позволяющим подбирать цвета для оформления Web-страниц.

В рамках темы своей курсовой, плавно перетекающей в дипломную работу, Андрей ведет активную переписку по электронной почте со студентами из других вузов, поэтому без **Mail Reader** *(www.freeware.ru)* ему никак не обойтись. Основное достоинство этой программы состоит в том, что с ее помощью читают сообщения даже с неизвестными способами кодировки, используя современные лингвистические технологии. Перебирая множество комбинаций, она отбирает вариант, дающий наибольшее количество правильных (с точки зрения орфографии) слов. Mail Reader применяют и для кодирования в UUCODE, и для транслитерации текста в латиницу. Найденную схему кодирования можно сохранять и использовать в дальнейшем.

Месяц назад с узла разработчиков Андрей бесплатно загрузил пробную версию Mail Reader, имеющую ограничение по количеству запусков (не более 30). Но впоследствии ему эта программа так понравилась, что он приобрел ее коммерческую версию, перечислив производителям $34.

Андрею, как будущему математику, часто приходится иметь дело со сложными математическими формулами. Лишних денег на покупку серьезного инженерного пакета типа Matematika или MatCad у него нет, да и, по большому счету, так уж ли нужно подобное приложение? Но зато недавно он нашел в Сети замечательную утилиту **DevCalc 1.01** *(www.chat.ru/~drcb/devcalc.htm)* – строковый калькулятор для Windows 95/98. Эта небольшая программа предназначена для вычисления значений математических выражений, записанных в виде строки символов (как в языках программирования). Она не занимает место на экране бесполезным изображением клавиш со всякими там циферками, плюсиками, звездочками и другими символами. В окне программы отображаются только выражение и его значение, вычисляемое мгновенно при любом изменении аргумента. Множество встроенных функций, представление результата в разных системах счисления дают возможность Андрею быстро и качественно выполнять все лабораторные и курсовые работы.

Есть у старшего сына Алексея Петровича еще одна утилита, которую во время учебы он использует особенно часто. Называется она **Convert 2.2** *(home.dti.net/jmadison/software)*. Эта программа позволяет конвертировать между собой международные метрические и английские меры длины, площади, темпе-



Наивысший КИ оказался у... сеттера Ричарда, правда, за него на вопросы IQ-Test отвечал Ванечка

«TV-агент» – программа телепередач на экране вашего ПК

ратуры, объема, времени, скорости, массы и мощности. Эдакий аналог настольного справочника для тех, кому часто приходится работать с разными системами мер. Кроме того, данная утилита Андрею нравится еще и потому, что дает возможность легко и просто вставлять полученный результат в любой документ.

Бабушка Ира всегда жалеет своего старшего внука: «Бедный мальчик, он так много учится!». Тем не менее у Андрея всегда остается время, чтобы посещать футбольные матчи с участием киевского «Динамо». Составлять на компьютере таблицы спортивных турниров, проводящихся по круговой системе, ему помогает программа **«Футбольные страницы»** *(www.chat.ru/~nvsokolov/)*. При каждом добавлении нового результата в таблицу программа сама пересчитывает необходимые показатели и определяет соответствующее место команды.

И наконец, нельзя не упомянуть о том, что Андрей очень любит музыку и по сей день играет в университетской рок-группе. С помощью утилиты **Music Recognition 2.0** *(www.freeware.ru)* он научился преобразовывать файлы с расширением *.wav, содержащие музыкальные фрагменты, в формат MIDI, что позволяет ему получать нотные записи любого произведения. И хотя данная программа еще находится в стадии разработки, но уже сейчас результаты ее действия впечатляют. Надо заметить, что конечные MIDI-файлы все-таки требуют правки с помощью соответствующих музыкальных редакторов, но Андрей с этими задачами легко справляется.

Есть у этого математика-музыканта и свой «виртуальный настройщик» инструментов – **AMusicTuner** *(www.chat.ru/~arjanov)*, поэтому проблемы настройки гитары, контрабаса, скрипки, виолончели и т. д. решаются довольно просто. Он даже способен показывать высоту тона человеческого голоса или музыкального инструмента. Кроме того, эту программу Андрей использует для распевки и тренировки слуха. Правда, сеттер Ричард во время подобных занятий начинает тихо подвывать, а кот Максим в страхе бежит на кухню и забивается под батарею.

Ну что ж, теперь для нас в этом семействе осталась всего одна «темная лошадка», которая с нетерпением ждет представления, – это дочь Катя. Говоря словами известного героя фильма Гайдая, она – «спортсменка (к счастью, некомсомолка), студентка и просто красавица», как две капли воды похожая на свою очаровательную мамочку. Катя человек романтичный и вместе с тем очень целеустремленный и практичный. Она мечтает стать секретарем-референтом в какой-нибудь «очень крутой» компании. По ее мнению, для этого нужно выполнить три условия: во-первых, в совершенстве овладеть иностранным языком, во-вторых, освоить «слепой» метод набора текстов на клавиатуре компьютера и, в-третьих, выработать в себе черты коммуникабельного и делового человека.

Выполняя первое из них, Катя в прошлом году поступила на романо-германский факультет местного университета и сегодня успешно изучает английский, используя программу **SelfLn** *(ic.vrn.ru/~ppsvaiko/selfln/dl_prog.htm)*. С ее помощью дочь Алексея Петровича хочет научиться быстро и качественно переводить русские тексты на английский язык. Кроме того, Катя обожает английскую поэзию и благодаря **Shakespeare Sonnets 99** *(www.freeware.ru)* охотно читает сонеты Уильяма Шекспира в оригинале, тут же по достоинству оценивая качество их переводов, сделанных С. Я. Маршаком и А. М. Финклеем.

С освоением «слепого» десятипальцевого метода набора текстов на клавиатуре у Кати тоже особых проблем не возникает. Для этого она строго следует методике, предложенной автором программы **«Соло на клавиатуре»** *(1001.vdv.ru)*. Катя твердо верит в то, что, выполнив все 100 существующих здесь упражнений, скорость ее набора возрастет до 10–15 страниц в час. Скучать с этим приложением ей не приходится: каждый новый урок начинается с пары-тройки остроумных анекдотов и нескольких смешных историй.

С третьим условием дела обстоят хуже всего. Во всяком случае так считают все окружающие. Ежедневно и систематически каждый член семейства Процветаевых, включая кота и собаку, подвергается психологическому тестированию. С помощью методики Холланда **Holland** *(www.chat.ru/~q_w_a_y/files/holland.zip)* Катя пытается выявить комфортную сферу деятельности родственников: какая работа им больше всего подходит, а какую следует избегать. С помощью программы **Psytest 2.14** *(www.freeware.ru)*, включающей два известных теста – MMPI и Люшера, дочь определяет психологическое состояние своих родителей, бабушки и старшего брата. Благодаря утилите **IQ-Test** *(www.freeware.ru)*, программно реализующей восемь тестов профессора Г. Дж. Айзенка, Катя узнала КИ (коэффициент интеллекта) всех обитателей ее квартиры. Наивысший оказался у... сеттера Ричарда, но за него на вопросы отвечал Ванечка.

Дочь, как и мама, любит рассчитывать свои физические, умственные и эмоциональные биоритмы. Правда, для этого она использует программу **Bioritm for Windows 98(95)** *(www.viaduk.net/freepage.nsf/page/Serg)*. Особенно впечатляет Катю цветовая индикация приближающихся критических (!) дней. Алексею Петровичу кажется, что его современная умная дочь иногда бывает слегка суеверной. Иначе он не может объяснить ее увлечения утилитой **igName 3.0.0.0** *(www.homepage.techno.ru/3akamck)*, позволяющей, по словам Кати, по-другому взглянуть на имена родных и знакомых. Благодаря этой программе она, например, может истолковать значение и смысл 990 имен! А недавно в новой версии данного приложении Катя обнаружила функцию для вычисления эмоционального воздействия любого слова, например клички, названия фирмы и т. д., на дальнейшую судьбу объекта, чем насмешила даже младшего брата.

Недавно с помощью программы igName 2.0 Катенька все узнала об имени популярного киноартиста

Летом Катенька любит ходить в туристические походы, выполняя в них роль шеф-повара. С помощью программы **Ration Calculator 1.1** *(www.i-connect.ru/~pev/)* она научилась быстро и качественно составлять рацион питания, подсчитывать его калорийность, соотношение белков/жиров/углеводов и оценивать эти значения применительно к любым видам туризма и категориям сложности маршрута.

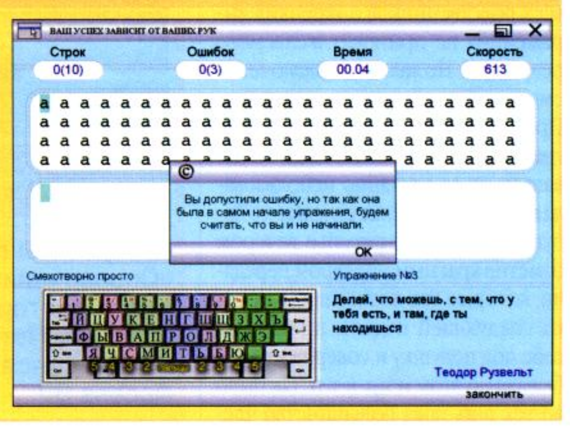
Ну вот и все! Наконец-то мы познакомились со всеми членами этого уважаемого семейства. «Подумаешь, семья как семья, – скажет скептически настроенный читатель, – таких в нашем городе знаете сколько?!». Так-то оно так, да только не совсем... Обратите внимание, что с появлением персонального компьютера в доме Процветаевых многие проблемы у них стали решаться быстрее и проще. В качестве примера приведу вам совершенно «свежий» случай, который произошел не далее, чем вчера вечером.

Алексей Петрович пришел с работы очень усталый и чем-то не на шутку расстроенный.

– Представляешь, – пожаловался он жене, – мне завтра надо ехать в командировку в Москву. За три дня я должен посетить более десяти организаций, а я этот город практически не знаю. Как же мне везде успеть? Да еще и к родственникам зайти не мешало бы...



В последнее время Катя привыкла ежедневно исполнять «Соло на клавиатуре»



О чем необходимо помнить

Ни для кого не секрет, что Internet является одним из основных источников заражения компьютерными вирусами. Таким образом, прежде чем активно использовать ПО, публикуемое в Сети, позаботьтесь о надежной антивирусной защите вашего компьютера. Загрузив файлы приложения в запакованном или любом другом виде, проверьте их на вирусы до запуска или копирования в другие директории.

Помимо вирусов, сама программа, загруженная из Internet, представляет потенциальную опасность для устойчивой работы вашего компьютера и сохранности данных на его диске. При чтении текста лицензии или описания обратите внимание на то, что в большинстве случаев автор снимает с себя ответственность за возможный вред, который может причинить его творение вашим данным. Поэтому, устанавливая новую программу, обеспечьте сохранение системных файлов и другой важной для системы и вас информации.

И все же сделанные выше замечания не могут служить основанием для отказа от того огромного богатства, которое несет Internet благодаря свободно распространяемым в ней программам. В народе говорят: «Волков бояться – в лес не ходить!». Итак, в заключение мы приводим список наиболее популярных узлов, распространяющих в

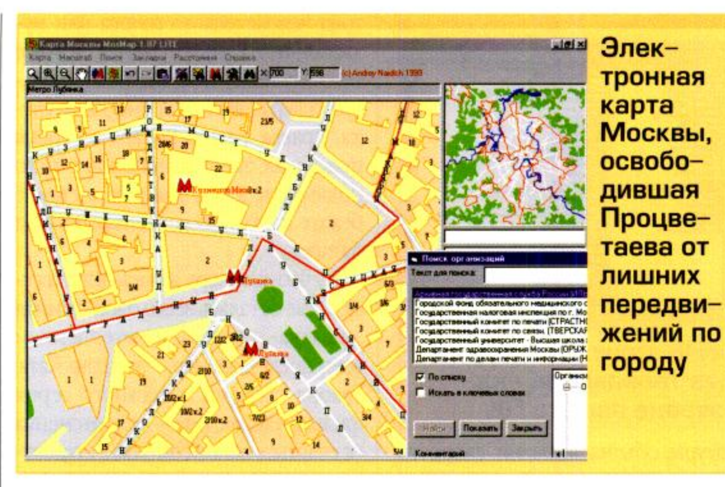


Сети программное обеспечение: **Tucows** (www.tucows.com), **SlaughterHouse** (www.slaughterhouse.com), **Softseek** (www.softseek.com), **WinFiles.com** (www.windows95.com), **Freeware.ru** (www.freeware.ru), **«Каталог лучшего софта»** (search.centre.ru/soft).

Надежных вам соединений и полезных находок! Кстати, подобными программами уже давно и довольно успешно пользуются в семействе Процветаевых, рассказ о котором читайте на этих страницах.

– Я не вижу здесь вопросов: возьми карту Москвы и составь оптимальный маршрут своих передвижений, – резонно посоветовала Татьяна Сергеевна своему мужу, тщательно вымешивая тесто для пирога с яблоками.

Однако туристические схемы, которые нашлись в семейных архивах от прошлых экскурсий по Москве, безнадежно устарели, ведь за последние годы в столице России появились новые проспекты, улицы, кварталы, станции метрополитена, а у многих существующих изменились названия. Тогда Алексей Петрович уже в который раз решил прибегнуть к помощи Internet. И вскоре его поиски увенчались успехом: по адресу *members.tripod.com/mosmap* он загрузил архив электронной карты Москвы с детализацией до отдельного дома – **Mosmap 1.07 Lite.** Программа снабжена удобной системой поиска, позволяющей практически мгновенно найти необходимую улицу, организацию, станцию метро и т. п. Процветаеву-старшему очень понравилось то, что сама карта имеет, так сказать, послойное строение. С помощью соответствующих настроек можно отображать на ней в любых комбинациях, например, только названия улиц, или дома и кварталы, или водные объекты и схему метрополитена, или районы, округа, платформы и железные дороги.

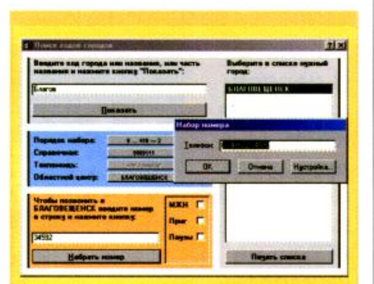


Электронная карта Москвы, освободившая Процветаева от лишних передвижений по городу

В общем, в считанные минуты с помощью этого приложения Алексей Петрович наметил маршруты своих будущих поездок, окончательно успокоился и, удобно расположившись в кресле, стал знакомиться с содержанием вечерних газет, терпеливо ожидая «законного» ужина.

А вот еще пример. Не секрет, что практически в любой семье бывают случаи, когда газета с программой телепередач на неделю куда-то неожиданно исчезает и самые тщательные поиски с привлечением всех родственников и «крепких выражений» не приносят желаемого результата. Не является исключением из этого правила и семейство Процветаевых. Одно время «программка» и у них вечно куда-то девалась: то ее случайно использовала мама при разделке селедки, то бабушка Ира, в воскресенье вечером отметив красным маркером передачи, которые она хотела посмотреть на следующей неделе, прятала ее себе под подушку и совершенно забывала об этом и т. д. и т. п. Так было до тех пор, пока большинство членов семейства не научились пользоваться утилитой **«TV-агент»** *(koronator.com.ua/tv/tv_agent.html)*. С ее помощью можно получать из Сети программы большинства основных телеканалов России и Украины и просматривать их в «читабельном» виде. А недавно бабушка Ира даже научилась отбирать в «TV-агенте» названия интересующих ее передач и фильмов и помещать их в отдельный список, доступ к которому осуществляется с помощью одного-единственного щелчка мыши. Ванечка, правда, рекомендует бабушке освоить для этих целей новую утилиту **ListTV** *(www.citycat.ru/tv/ListTV)* с более удобным интерфейсом, однако Ирина Владимировна сетует, что ListTV не поддерживает украинских каналов, и не следует советам внука.

А неделей раньше даже такой случай был: Алексей Петрович договорился со своим старым приятелем, плотником по профессии, чтобы тот соорудил у них в коридоре встроенный шкаф-купе. Стараясь сэкономить материалы, а значит, и деньги Процветаевых, долго бы еще, наверное, мастер, вооружившись карандашом и линейкой, чертил и стирал линии раскроя на огромном листе ДСП, если бы старший сын Андрей не предложил ему воспользоваться программой **Cutting** *(www.geocities.com/Broadway/Wing/4775)*, предназначенной для оптимального раскроя прямоугольных листов на детали различной прямоугольной формы. Кстати, как утверждает Андрей, ее могут взять на вооружение не только плотники при производстве мебели, но и портные при составлении выкроек.



Для работы программы «Справочник: телефонные коды городов» Алексею Петровичу понадобился Microsoft Access 97

Таким образом, Процветаевы сегодня живут, процветая, и во многом очень надеются на своего нового электронного «родственника». Нужно им позвонить по «междугородке» – пожалуйста, к их услугам **«Справочник: телефонные коды городов»** *(ftp.valley.ru/personal/r/red/pub/telcode97-free.exe)*, который содержит около полутысячи кодов городов и поселков стран СНГ, или утилита **«Международные коды»** *(home.mega.ru/~prus/spack.exe)*, вдобавок включающая карты метро Москвы, Санкт-Петербурга, Киева и «телефонный компас» для Москвы (определение нахождения абонента по первым трем цифрам телефонного номера). Хотят Процветаевы составить астрологический прогноз на неделю каждому члену семьи – прибегают к помощи «астропроцессора» **ZET 5.08** *(www.astrologer.ru)*. А пожелают узнать они ближайшую знаменательную дату – тут же загружают программу **Dates PLUS** *(dates.gp.ru/downloads.html)*, где собраны более 14000 дней рождений знаменитостей, а также годовщин интересных и важных событий.

Счастливы Процветаевы, чего и вам желают, а потому и разрешили описать несколько дней из их жизни, дабы почтенные читатели «Домашнего ПК» брали с них пример. ■

«Бесплатный сыр» – не только в мышеловках

Скажите откровенно, дорогой читатель, что превращает ваш домашний компьютер – эту «немую» груду из пластика, кремния и железа – в верного электронного друга, советчика и помощника? Многие ответят, не задумываясь: конечно же программы. Но серьезные приложения порой стоят очень дорого, и цены на них иногда превосходят стоимость самого ПК. А всегда ли для решения повседневных задач нам нужно тратиться на сложное многофункциональное приложение? Естественно, нет! Ведь в Internet легко найти множество утилит, позволяющих справиться с той или иной проблемой намного быстрее и, что самое главное, за гораздо меньшие деньги.

В целом, все сайты в Сети с распространяемым программным обеспечением можно разделить на две большие категории: страницы разработчиков и специализированные серверы с подборками популярных программ. На первых авторы «выкладывают» свежие версии своих продуктов с исправленными ошибками и дополнительными возможностями, а также публикуют ответы на наиболее часто задаваемые вопросы (так называемые FAQ – Frequency Asked Quest's), касающиеся отдельных особенностей их творений.

На вторых вы найдете целые подборки ПО от различных разработчиков. На таких узлах программы систематизированы по своему назначению и (или) операционным системам, в которых они работают. Часто подобные Web-серверы включают удобные механизмы поиска нужного приложения, а ссылки для загрузки соответствующих файлов сопровождаются кратким описанием программы с указанием версии, даты ее выхода и сведениями об авторе с адресом его «домашней» страницы. Могут быть также приведены размер файла и ориентировочное время его загрузки с узла. Вероятность получить вместе с искомой программой компьютерный вирус сводится к минимуму, так как контроль за антивирусной безопасностью на крупных узлах значительно выше, чем могут обеспечить авторы отдельных страниц.

Кроме того, немаловажным преимуществом специализируемых серверов, распространяющих в Сети ПО, является наличие системы рейтинга. Администраторы многих таких узлов в обязательном порядке тестируют отобранные программы и помечают их специальными отличительными знаками или конкретно советуют посетителям выбрать то или иное приложение настоятельным «Try It!» («Попробуй это!») или навязчивым «Get It!» («Возьми это!»).

Программы на подобных узлах могут относиться к категориям freeware, feedback-ware, postcard-ware, donation-ware, shareware и trial-ware. Информация об этом, как правило, содержится в файлах с именами Readme, About и т. п. или в справочных данных в самом приложении.

ПО с пометкой «freeware» свободно распространяются в Сети, и вы можете использовать его сколь угодно долго, неоднократно копируя и переустанавливая. Такое ПО (целиком или его отдельные части и модули) в большинстве случаев запрещено применять в коммерческих целях без уплаты вознаграждения автору и продавать в составе других продуктов. Как бесплатные программы freeware чаще всего распространяются только для домашнего использования и целей образования, но в любом другом случае подлежат обязательной оплате. Все условия оговариваются автором в ходе установки программы (например, в тот момент, когда вам предлагается прочитать лицензию) или в вышеперечисленных текстовых файлах.



Приложения feedback-ware также распространяются свободно, но от вас автор потребует прислать ему комментарии по поводу полученного вами творения. Бесплатно выслав продукт postcard-ware, разработчик, полагаясь только на сознательность респондента, попросит сообщить ему о том, что вы действительно воспользовались его программой.

Если автор распространяет свое «произведение» как donation-ware, это значит, что он нуждается в денежной поддержке, предоставляя право свободно пользоваться своей программой. Ее применение будет законным на тех же условиях, что и для freeware, а вопрос оплаты труда автора остается на вашей совести.

Одна из наиболее интересных категорий программ – shareware. В русском языке такое ПО принято называть «условно-бесплатным». Главное отличие его от всех предыдущих категорий программ состоит в том, что, бесплатно получив продукт, вы сможете законно работать с ним лишь оговоренное в лицензии время или запустить определенное число раз и т. д. По окончании действия периода бесплатного использования вы обязаны оплатить регистрационный взнос, переведя сумму, указанную в сведениях о регистрации, на счет разработчика. Правда, лицензионные требования об оплате и регистрации ПО не всегда означают, что незарегистрированная программа прекратит работу, просто ее применение становится незаконным.

Многие ведущие разработчики программного обеспечения помещают на своих сайтах пробные версии программ – trial-ware. Особенностью этих продуктов является ограниченный срок их работоспособности, в остальном они близки или идентичны полнофункциональным версиям. Это позволяет оценить возможности программы, проверить ее совместимость с уже имеющимися операционной системой и другими приложениями и четко определить: стоит покупать это ПО или можно без него обойтись.

Особый интерес для опытных пользователей представляют так называемые бета-версии программ. Работая с ними, можно составить представление о готовящемся к выходу продукте, но при этом не стоит забывать о том, что их корректное функционирование редко гарантирует даже сам разработчик.

Следует упомянуть также о коммерческих версиях продуктов – commercial version. Получить их можно, только заплатив в указанном порядке необходимую сумму денег. ■

Елена Хархалис, Мирослав Хархалис

Обустройте свой дом, или Виртуальный «полигон» для реального ремонта



Если вы задумали провести в доме ремонт, то зима – лучшее время для подготовки к нему. Вечером, когда на улице мороз и метель, так приятно устроиться в кресле с чашкой кофе и часами листать каталоги мебели, рисуя в воображении сказочный замок, в который должна превратиться квартира. А программа для моделирования интерьеров на вашем домашнем ПК позволит провести своеобразную «репетицию» ремонта.

Ремонт-экспромт, выполненный наобум, грозит обернуться настоящим стихийным бедствием, когда в квартире месяцами все вверх тормашками и жизнь хозяев постепенно превращается в эдакое гипсово-красочное «Что, где, когда?»: даже сообразив «что где валяется», никто не возьмется утверждать «когда все это кончится». Но хуже всего, если в итоге вы с ужасом обнаружите, что (упаси Бог) до ремонта все выглядело гораздо лучше.

Неужели наступают такие времена, что даже стенку нельзя будет покрасить без предварительных расчетов на ПК? Не бойтесь, пока нет. Ведь люди научились делать ремонты задолго до изобретения компьютера, и наверняка не утратят эти ценные навыки в ближайшем будущем. Но если вы не профессиональный дизайнер интерьеров (а это, скорее всего, так), то, пользуясь при подготовке к ремонту одним лишь воображением, легко можете ошибиться в пропорциях, цветах, деталях отделки. А прибегнув к помощи своего электронного друга, вы получаете отличную возможность исправить оплошности, которых еще не допустили.

Программы, о которых мы поговорим сегодня, – пакеты для дизайна интерьеров – к сожалению, пока еще редкие гости на дисках домашних компьютеров. Это не удивительно: еще недавно они предназначались исключительно для профессионалов – архитекторов и дизайнеров – и в обращении были не проще, чем пресловутый AutoCAD. Естественно, об их применении любителями не могло быть и речи. Однако сегодня мы имеем дело с новым поколением этих программ. Одно из основных их достоинств – простота и доступность. Уже первый ваш проект может быть вполне успешным, если вы запасетесь толикой терпения.

Как работает пакет для моделирования интерьеров? Сначала вы вводите в программу план вашей комнаты, квартиры или дома. После этого система строит трехмерную модель помещения, которую можно рассматривать с любой точки зрения, и даже «гулять» по ней, как по лабиринтам в какой-нибудь 3D-action.

Дальше начинается самое интересное. В построенной таким образом виртуальной квартире вы начинаете делать самый настоящий «ремонт» – меняете покрытие пола (например, «укладываете» паркет), цвет стен (при желании можно попробовать «оклеить» их обоями) и потолка. После этого подбираете и расставляете мебель. Некоторые программы позволят также украсить комнаты самыми разнообразными аксессуарами – гобеленами, статуэтками, вазами. Все это вы сможете рассмотреть и оценить сами, а также представить на суд близких.

Но самое главное достоинство программ для дизайна интерьера – простор для экспериментов. Не понравился цвет краски на стенах? Меняем! Не подходит мебельный гарнитур? Пробуем другой. Согласитесь, что таскать виртуальные шкафы намного легче, чем настоящие. Каждый такой каприз в реальной жизни отнял бы немало времени и денег. А здесь перебрать десяток-другой вариантов не сложнее, чем перевернуть несколько страниц каталога. Каталога, составленного вами и для вас.

Классика этого жанра – продукты компаний Broderbund (линейка 3D Home Interiors Deluxe, недавно пополнившаяся версией 2.0) и Autodesk, которая издает разработанный фирмой Planix пакет Home Architect 3D. Но основной темой нашего сегодняшнего разговора будет Complete Interior Designer 3.0 от Data Becker. Возможно, этот продукт не так широко известен у нас, как упомянутые выше. Однако у него есть масса преимуществ, в числе которых простота, сочетающаяся с большими возможностями, и очень привлекательная цена – лицензионная копия этой программы стоит всего $20.

Еще добавим, что обычно пакеты для моделирования интерьеров дополняются программами архитектурного проектирования. Как минимум, та же команда разработчиков создает отдельный продукт, который может использовать трехмерную модель интерьера в общем проекте дома. Бывает и так, что программа для дизайна помещений является составной частью большого и универсального архитектурного пакета. Это вполне понятно, поскольку на Западе (где и создается большинство таких программ) многие потенциальные пользователи обитают в частных домах. Будем надеяться, что со временем подобное положение дел станет обычным и у нас. А пока займемся обустройством обычной городской квартиры.

COMPLETE INTERIOR DESIGNER 3.0

Эта программа – один из самых интересных современных пакетов для моделирования интерьеров. Она отлично подходит не только для любителей, но и для тех, кто планирует в будущем заниматься дизайном профессионально, поскольку обладает широкими возможностями



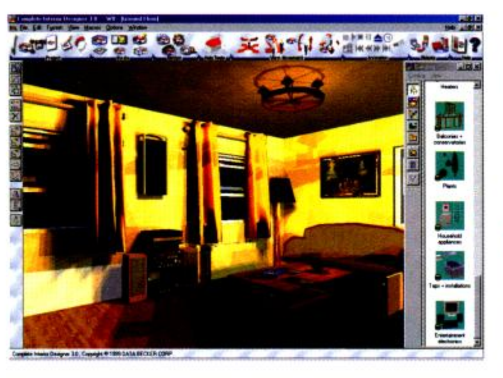


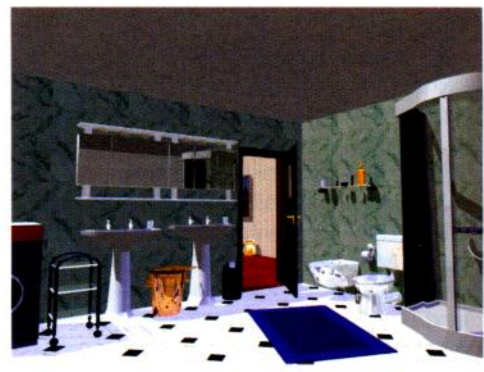


и не слишком сложна в освоении. Правда, Complete Interior Designer 3.0 нельзя назвать элементарно простой – чего стоит одно только количество кнопок и опций на панели инструментов, на изучение которых придется потратить не один час. Но впоследствии вы поймете, что пользовательский интерфейс настолько прост, насколько это возможно для программы такого уровня. Рекомендуем для начала потренироваться на примерах готовых проектов, в большом количестве присутствующих на компакт-диске Complete Interior Designer 3.0, а также обратить внимание на руководство по созданию довольно простого «типового» интерьера, которое мы приводим в этой статье. Постепенно вы сможете выполнять все более сложные работы и перейдете от проектов отдельных комнат и квартир к целым зданиям (да-да, программа позволяет и это!), например, даче или загородному дому.

После непродолжительной «войны» с интерфейсом вам останется только сосредоточиться на собственных эстетических пожеланиях и финансовых возможностях, набраться терпения и спокойно творить. Можно всего лишь опробовать небольшие изменения в отделке комнат или «примерить» мебельный гарнитур и аксессуары. Можно подойти к обустройству своего жилища более смело и вместо ремонта заняться перепланировкой – например, разрушить в виртуальной квартире несколько перегородок, водрузить у входа колонны, переместить двери или пробить дополнительные окна. Правда, лучше сначала убедиться, что замысел поддается реализации с технической стороны, иначе ваш замечательный проект превратится в «прожект».

В любом случае не забывайте, что лучшее – враг хорошего. Можно без конца перекрашивать стены и переставлять мебель, так и не получив удовлетворительного результата. Советуем попробовать несколько кардинально отличающихся вариантов, а затем выбрать наиболее подходящий из них. В него вносите изменения меньшего масштаба до тех пор, пока результат окончательно не устроит вас.







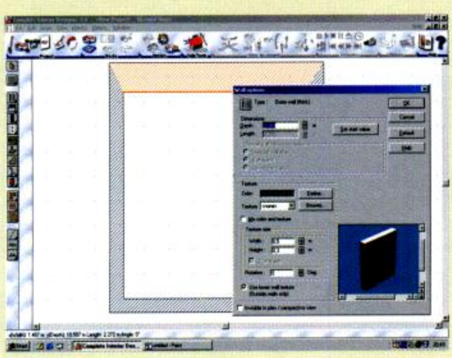
Все, что можно поставить в виртуальной квартире, нанести на ее стены или уложить на пол, в Complete Interior Designer 3.0 собрано в каталоги. Таким образом, планирование ремонта с помощью компьютера – занятие не такое уж непривычное. Здесь вы, как и в реальной жизни, имеете дело с каталогами покрытий для пола, красок для стен, обоев, мебели, аксессуаров. Правда, в программе таких каталогов всего три. Они содержат, соответственно, различные объекты, текстуры и материалы. В первом из них собраны как предметы внутренней обстановки – более 2100 наименований мебели и декора для самых разнообразных помещений, так и элементы внешнего оформления зданий – балконы, оранжереи, теплицы. Программа предлагает пользователям стильную современную и классическую мебель для спален, столовых, кабинетов, кухонную мебель со встроенной бытовой техникой.

В каталоге текстур вы найдете более 1100 вариантов отделки поверхностей. Просматривая этот раздел, мы испытали легкое головокружение от богатства красок, форм и линий, разнообразия узоров керамической плитки, мрамора, гранита, обоев, кафеля, черепицы, рогожи, кожи, металла, дерева, облицовочных материалов, паркета, гипсовых и деревянных поверхностей. Кстати, область применения каждой текстуры ограничена только рамками здравого смысла: в программе вы преспокойно сможете оклеить шкаф обоями, отделать потолок паркетом, а входную дверь – гранитными плитами. Конечно же, в реальной жизни такие варианты совершенно недопустимы, однако возможность нанесения любого рисунка на любой объект поможет необычно и стильно оформить даже самые заурядные вещи.

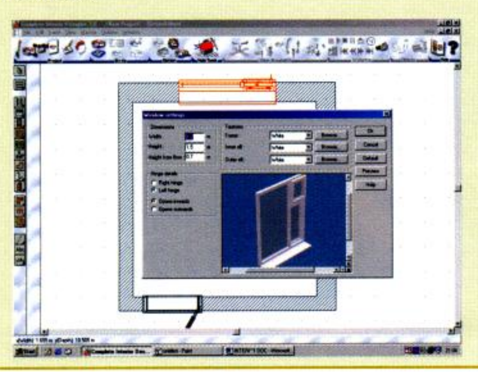
Если нужной текстуры или цвета в каталоге не окажется, вы можете создать их сами в любом графическом редакторе. Подойдет даже Paint; во

КУХНЯ МОЕЙ МЕЧТЫ

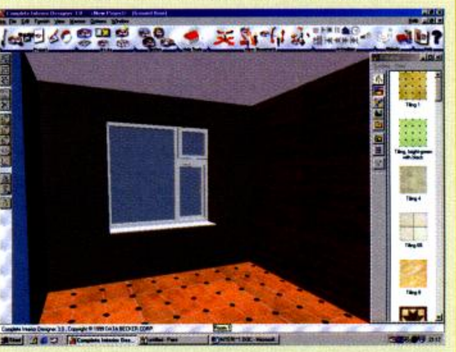
1. Вычерчиваем план помещения. Для начала лучше всего обойти кухню с рулеткой и измерить все стены и простенки. В Complete Interior Designer переходим в режим плоской проекции и размещаем стены, пользуясь для точности размерной сеткой, предварительно выбрав привычные единицы измерения (например, метры). Если вы проектируете не отдельное помещение, а целую квартиру – не забывайте о различиях в толщине стен.



2. Без окон, без дверей, как известно, комнат (и кухонь) не бывает. Открываем каталог, выбираем окна, подходящие по габаритам (главный параметр), количеству створок, конструкции переплета. Если точно таких, как нужно (или хочется), в библиотеке нет – выберите самый похожий вариант и подкорректируйте его соответствующим образом. То же проделайте и с дверью. На этом этапе можно определить также цвет рам и панелей.



3. Покрытие пола. При проведении ремонта нужно в первую очередь определить, менять ли его, или оставить как есть. Не будем отступать от этой традиции. Для кухни подойдет плитка или линолеум. Переходим в режим аксонометрической проекции (чтобы сразу оценить результат), выбираем подходящую текстуру из каталога, при необходимости меняем цвета или узор. Не забываем заглянуть в каталог материалов, чтобы придать поверхности нужную фактуру.



HOME ARTS 3D INTERIOR DESIGNER

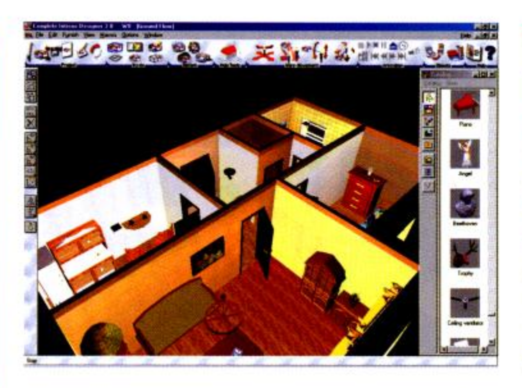
В отличие от Complete Interior Designer 3.0, эта программа рассчитана на более широкий круг «непосвященных» пользователей, поскольку обладает очень простым интерфейсом. Вдобавок она оснащена удобной справочной системой.

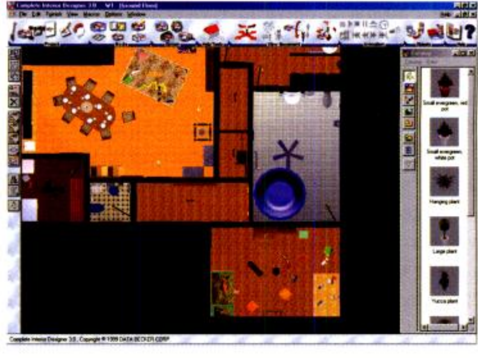
К вашим услугам обширная библиотека моделей мебели и различных предметов интерьера, причем некоторые их параметры, например размер мебели, ширину и длину паркетных полосок, легко настроить в соответствии с вашими требованиями. Имеется огромная цветовая палитра, множество видов красок для стен, узоров обоев, паркетов, ковров, линолеумов, плитки. По собственному желанию можно выбрать даже пейзаж за окном комнаты.

3D Interior Designer предлагает своим пользователям «побродить» с помощью клавиатуры или мыши по трехмерной модели комнаты точно так, как в трехмерной игре. Можно осмотреть помещение с любой из шести базовых точек, а также создавать видеозаписи «экскурсий» по своей будущей квартире.

Ну а закончив творить, не забудьте воспользоваться оригинальной функцией для подсчета расходов на ремонт квартиры, чтобы лучше соотнести свои желания с материальными возможностями.







многих случаях лучше всего использовать именно его. Создав узор, сохраните его в формате *.bmp. Каждому покрытию можно придать отражающие свойства, характерные для определенного материала. В соответствующем каталоге вы найдете множество таких типовых поверхностей – матовых, глянцевых, люминесцентных, металлических, зеркальных и т. д.

Среди разнообразных покрытий, имеющихся в каталогах, особое внимание хотелось бы обратить на паркет. Если в реальной жизни вам не по карману, например, паркет из черного или красного дерева, то здесь вы вполне можете оценить, как бы он смотрелся в вашей квартире. А если спуститься с небес на грешную землю, то подобрать в Complete Interior Designer 3.0 паркет из дуба, бука, клена, вишни или ясеня не составит труда.

В программе имеется также широкий выбор ковровых покрытий. Именно они ассоциируются у нас с роскошью, создают уют и тепло в доме. В каталоге представлены ковры самых разнообразных расцветок и композиционных решений – от классических рисунков до кубизма и даже примитивизма.

Тканевым аксессуарам принадлежит важная роль в создании уюта в квартире. В каталоге Complete Interior Designer 3.0 вы найдете множество разновидностей штор, ламбрекенов, подушечек, скатертей и салфеток, покрывал и накидок. Кстати, если вы решите немного пофантазировать с текстурами и поставить в комнате, например, узорчатый шкаф, то эту идею можно реализовать именно с помощью тканевой обивки. Помните, что тканям в современном интерьере подвластно все, и никаких правил относительно их применения, кроме хорошего вкуса, не существует.

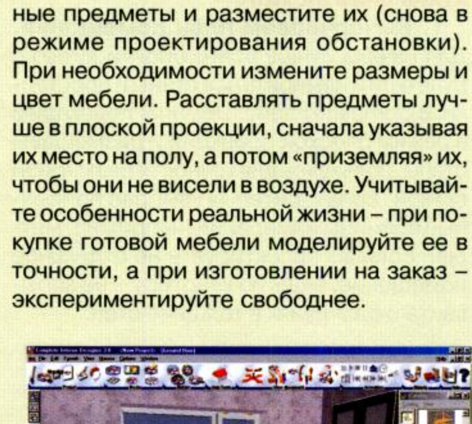
В библиотеках Complete Interior Designer 3.0 присутствуют не только такие «фундаментальные» элементы обстановки, как мебель или бытовая техника, но и зеркала, и источники света – люстры, бра, торшеры, настольные лампы. Кстати, возможности манипуляции с освещением в программе очень широкие. Вы можете рассматривать виртуальную квартиру в светлое или темное время суток, соответственно включая и выключая лампы. Таким образом, нетрудно определить, достаточно ли будет света в комнатах, и при необходимости установить дополнительные источники освещения.

И наконец, программа располагает большим количеством приятных мелочей, придающих интерьеру завершенность. Из бытовой электроники присутствуют телевизор, видеомагнито-

4. Стены. Неплохое решение для кухни – водостойкие обои. Опять-таки открываем каталог текстур, выбираем подходящий узор, корректируем его. Затем выделяем поочередно каждую стену кухни и наносим на нее отредактированную текстуру. Подправляем узор и цвета... Наносим... Подправляем... А еще лучше пойти от обратного – подобрать в магазине обои, смоделировать их рисунок и проверить на примере виртуальной кухни. На этом же этапе определяем и цвет потолка.

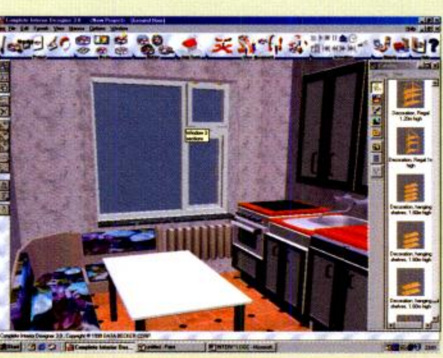
5. Сантехническое и газовое оборудование. Положение мойки и газовой плиты при желании изменить можно, но свободно переставлять их после этого нельзя. Поэтому они послужат нам «опорными точками». Для их установки перейдите в режим проектирования обстановки (в режиме архитектурного проекта мебель и аксессуары отображаются, но двигать их нельзя). Учитывайте также ориентировочные размеры и желаемое расположение предметов мебельного гарнитура.

6. Мебель. Выберите из каталога нужные предметы и разместите их (снова в режиме проектирования обстановки). При необходимости измените размеры и цвет мебели. Расставлять предметы лучше в плоской проекции, сначала указывая их место на полу, а потом «приземляя» их, чтобы они не висели в воздухе. Учитывайте особенности реальной жизни – при покупке готовой мебели моделируйте ее в точности, а при изготовлении на заказ – экспериментируйте свободнее.











фон, музыкальный центр, телефон, компьютер, принтер (виват, домашний ПК!). По полкам сервантов и «стенок» можно расставить вазы, статуэтки, горшки с цветами. Для тех, кто хочет придать своему кабинету экзотический вид, имеется даже человеческий скелет. Ценители классической музыки смогут водрузить где-нибудь в подходящем месте бюст Бетховена. И это еще далеко не все.

Complete Interior Designer 3.0 позволяет помещать в трехмерную модель комнаты фигуры людей и домашних животных. Они могут быть даже анимированными – люди двигаются, прогуливаются по квартире, а кошки, собаки и птицы умеют бегать, прыгать, летать – кто во что горазд.

Чтобы поместить понравившийся объект из каталога в комнату, достаточно просто перетащить его мышкой. Перед этим каждый предмет можно подробно рассмотреть в окне каталога, при необходимости вращая его, приближая или удаляя. Как мы уже говорили, отделку поверхности каждого элемента обстановки нетрудно изменить, окрасив в подходящий цвет или поменяв текстуру. В самом же интерьере связанные между собой или просто расположенные рядом объекты можно группировать, чтобы легче было их переносить. Например, из компьютерного стола, вращающегося стула, ПК, принтера и настольной лампы есть смысл создать группу под названием «компьютерный уголок», чтобы синхронно передвигать эти объекты с места на место.

Проект можно рассматривать в двух режимах – в плоской проекции, в которой он напоминает обычный архитектурный чертеж (каковым в сущности и является) со стандартными обозначениями предметов обстановки, и в аксонометрическом представлении. В последнем случае вы попадаете внутрь виртуальной квартиры и видите все вещи такими, какими они будут на самом деле. Здесь вы можете осмотреть созданный интерьер с любой точки зрения, произвольно передвигаясь по помещениям. При желании такую «прогулку» нетрудно записать в виде анимационного ролика, а затем – эффектно продемонстрировать родственникам плоды вашей фантазии.

Мы посоветовали бы воспользоваться Complete Interior Designer 3.0 тем, кто собирается делать ремонт в ближайшем будущем и хотел бы еще раз взвесить все «за» и «против». Ну а всем остальным тоже неплохо бы попробовать в деле эту программу – вдруг абстрактная идея окажется достойной того, чтобы ее реализовали на практике. ■

PLANIX HOME 3D ARCHITECT

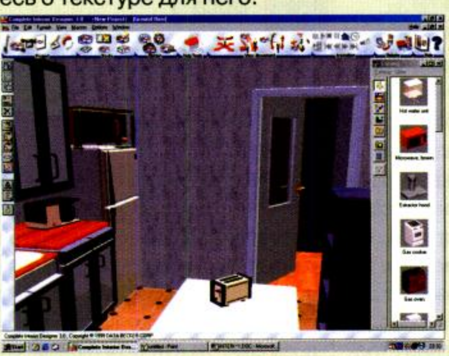
Это достаточно серьезная программа для разработки проектов квартир или небольших домов. Здесь нет многих интересных возможностей предыдущих пакетов, например подбора цвета стен или текстур паркета. Нельзя также свободно «бродить» по коридорам и комнатам виртуального дома. Разрешается только любоваться своим творением в одном из трех режимов – вида сверху, аксонометрической проекции из произвольной точки или обзора отдельного фрагмента квартиры (масштаб при этом выбирается автоматически: чем меньше фрагмент, тем больше увеличение). В связи с большей сложностью такая программа достаточно трудна для освоения.

Начиная работу, вам необходимо либо выбрать готовый базовый план квартиры, либо создать его вручную. Дальше приступаем к расстановке мебели. Кроме отдельных изделий, имеются специальные комплекты, например гарнитуры для кабинета, спальни или детской комнаты. К сожалению, в программе нельзя менять размеры или пропорции предметов, их можно только перемещать и разворачивать. Затем займемся размещением бытовых приборов, которых достаточно много, – от светильника до ПК.

В программе есть возможность проектирования кабельной системы. Эта функция спасет вас от многих лишних хлопот при прокладке электрических коммуникаций: она позволит правильно расположить кабельные короба и узловые точки сети.



7. Бытовая техника. На кухне без нее не обойтись. Массивные приборы (холодильник, кондиционер) лучше расставлять одновременно с мебелью, постоянно корректируя их размещение относительно друг друга. Все остальное располагаем после того, как большие предметы окажутся на своих местах. Модели всех этих устройств мало отличаются по внешнему виду, так что лучше воспользоваться заготовками из библиотек. Если вы решили купить «цветной» холодильник, позаботьтесь о текстуре для него.



8. Лампочки Ильича. Подберите осветительные приборы. Помните, что кухня – это рабочее место, нуждающееся в достаточном освещении. Оцените вид помещения в ночное время (перейдя в режим обзора «Ночь») и, если нужно, увеличьте количество ламп в люстре или добавьте местные источники света. Неплохая идея – установить бра или лампу дневного света над разделочным столом. Хозяйка наверняка будет благодарна за столь трогательную заботу о своем зрении.



9. Последние штрихи. Осталось развесить шторы, расставить на подоконнике вазоны с растениями, позаботиться о посуде и безделушках, радующих глаз хозяйки. Перейдите в режим обзора помещения и оцените свою работу. При необходимости внесите нужные коррективы. Теперь проект можно представить на суд своих близких. Если хотите – позвольте им свободно побродить по кухне вашей мечты, в противном случае – запишите анимационный ролик и устройте коллективный просмотр.



Олег Данилов

Броузер для дома

Несмотря на все достоинства наиболее распространенных сейчас броузеров Netscape Communicator и Microsoft Internet Explorer, не переводятся энтузиасты и умельцы, выпускающие всевозможные адаптированные, специализированные и улучшенные варианты этих программ. Зачастую они обладают множеством дополнительных функций и интересными особенностями, отсутствующими у продуктов Netscape и Microsoft, и, по нашему мнению, больше подходят для домашнего использования. С некоторыми подобными программами мы и познакомим вас в этой статье.

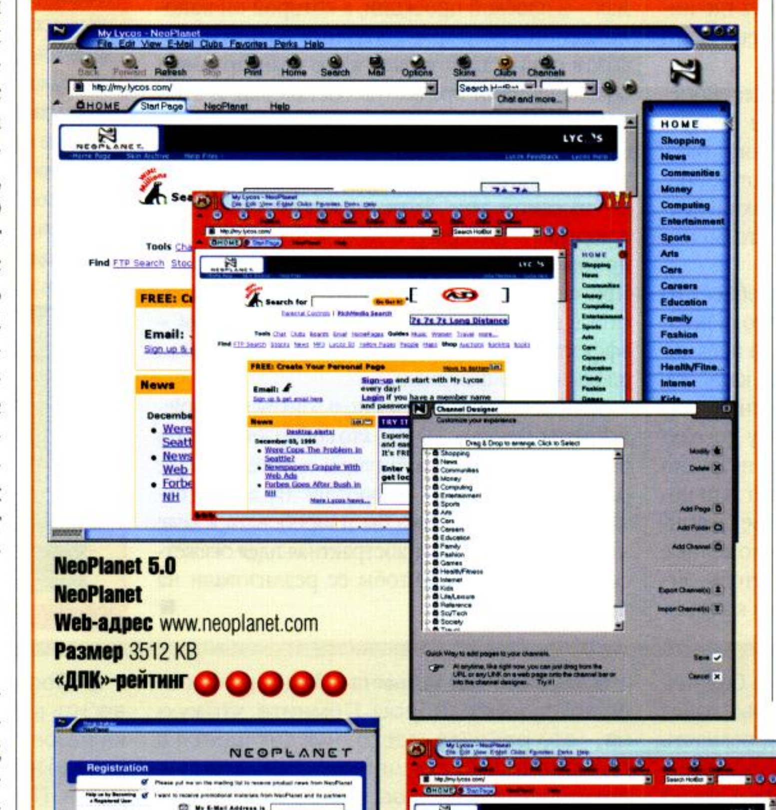
Еще недавно число пользователей Netscape Communicator и Internet Explorer было практически равным. Но наметившийся в последнее время перевес в сторону продукта Microsoft (64% – IE, 36% – NC) становится с каждым днем все явственней, и неудивительно, что большинство адаптированных броузеров работают именно с Internet Explorer. К тому же простота модификации и открытость этой программы просто поражают. По большому счету, каждый желающий может легко создать свой собственный вариант броузера, чем и не преминули воспользоваться множество сторонних компаний, владельцев Web-порталов и провайдеров. Так что в дальнейшем речь у нас пойдет именно о модификациях и дополнениях к Internet Explorer.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ БРОУЗЕРЫ

К этой категории относятся полнофункциональные броузеры, использующие для отображения страниц ядро Internet Explorer и предоставляющие пользователям некоторые дополнительные возможности.

NeoPlanet 5.0

Этот броузер (о его предыдущей версии мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 2, 1999), созданный владельцами одноименного Internet-портала, кажется нам наиболее интересным из всех существующих адаптаций Internet Explorer. Дотошный читатель, взяв подшивку нашего журнала за прошлый год, может удивиться: «Почему 5.0, ведь предыдущая версия имела номер 2.0?». Все правильно – пятерка в названии указывает на использование программой ядра Internet Explorer 5.0 и к тому же символизирует достаточно серьезные изменения в NeoPlanet.



NeoPlanet 5.0
NeoPlanet
Web-адрес www.neoplanet.com
Размер 3512 KB
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

В целом этот броузер рассчитан на эстетов, и при первом знакомстве NeoPlanet поражает своими нетрадиционными изысканными формами и элементами управления. Вы можете выбирать из свыше четырех сотен различных моделей оформления (так называемых *skins*), доступных на Web-узле разработчиков, которые полностью меняют внешний вид программы.

Установив NeoPlanet, вы получите на своем ПК локальный Internet-портал с настраиваемой панелью каналов, оперативной доставкой новостей и развитым поисковым сервисом. Есть и несколько технических доработок. Так, броузер более интеллектуально обрабатывает введенный URL. Во-первых, он автоматически добавляет префикс www. и суффикс .com к введенным адресам. Если же узел не будет найден, проверяет домен .net, затем обращается к службе RealNames (кстати, в адресной строке можно ввести содержательное описание нужного узла, тогда запрос сразу передается RealNames). В самом худшем случае выполняется глобальный поиск по ключевым словам. Во-вторых, у NeoPlanet появилась еще одна интересная функция: с помощью утилиты Modem Speed Booster настраивается взаимодействие модема с ПК в зависимости от загружаемой информации. В-третьих, в новой версии стало возможным обмениваться сообщениями с помощью встроенного Internet-пейджера, общаться с другими пользователями в групповых чат-сессиях, принимать участие в «работе» Web-клубов по интересам, а также легко создавать собственные клубы и рисовать «шкуры» для броузера.

ThemeSurfer 1.6.0

Основное предназначение этого броузера скрыто в его названии. Различные варианты ThemeSurfer представляют собой действительно тематические локальные порталы. Например, существуют варианты оформления для любителей музыки, людей, увлеченных космическими исследованиями, мистикой или высокими технологиями. Причем замена темы ведет не только к изменению оформления программы (внешний вид, кнопки, фоновая музыка), но позволяет воспользоваться набором ссылок или специальными поисковыми инструментами именно по интересующей вас тематике. Кроме того, пользователь может настроить тему в достаточно широких пределах – от простой замены фонового рисунка или звуков до выгрузки с сайта разработчиков дополнительных наборов ссылок.

В принципе идея, заложенная в этой программе, весьма неплоха, но высокие системные требования ThemeSurfer, а также большой объем инсталляции и самих тем не позволяют рекомендовать его для домашнего использования.

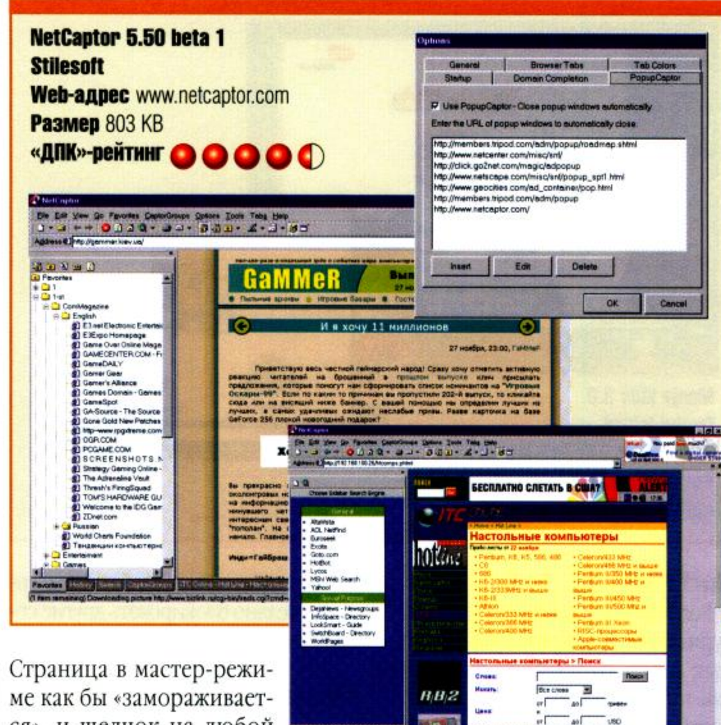
NetCaptor 5.50 beta 1

NetCaptor – броузер с достаточно традиционным интерфейсом, обеспечивающий, тем не менее, несколько весьма полезных возможностей.

Во-первых, в отличие от Internet Explorer, программа поддерживает многооконный интерфейс. Это означает, что новые окна броузера представляются закладками внутри главного родительского окна, что позволяет разгрузить панель задач



ThemeSurfer 1.6.0
Solipistic Internet Labs
Web-адрес www.themesurfer.com
Размер 7462 KB
«ДПК»-рейтинг



NetCaptor 5.50 beta 1
Stilesoft
Web-адрес www.netcaptor.com
Размер 803 KB
«ДПК»-рейтинг

и легко упорядочить открытые страницы. К тому же, в процессе загрузки нескольких страниц вы можете наглядно увидеть их текущее состояние (загружается, частично загружена, полностью загружена), не переключаясь при этом из активного окна.

Кроме того, программа позволяет создавать так называемые CaptorGroups – группы ссылок, которые будут открываться и обновляться одновременно, т. е., собрав в такую группу свои любимые ресурсы, вы можете одним щелчком начать загрузку всех интересующих вас Web-сайтов.

Еще одна интересная функция – встроенная в броузер защита от всплывающих рекламных окон, которые весьма досаждают активным Web-путешественникам. Причем список узлов, занимающихся подобной деятельностью, можно легко настроить или пополнить.

В дополнение к этим функциям NetCaptor включает и другие полезные «мелочи», такие, как добавление к вводимым адресам стандартных префиксов и доменных имен по нажатию комбинаций клавиш, автозаполнение форм, гибкое управление настройками, неплохие поисковые механизмы и т. д.

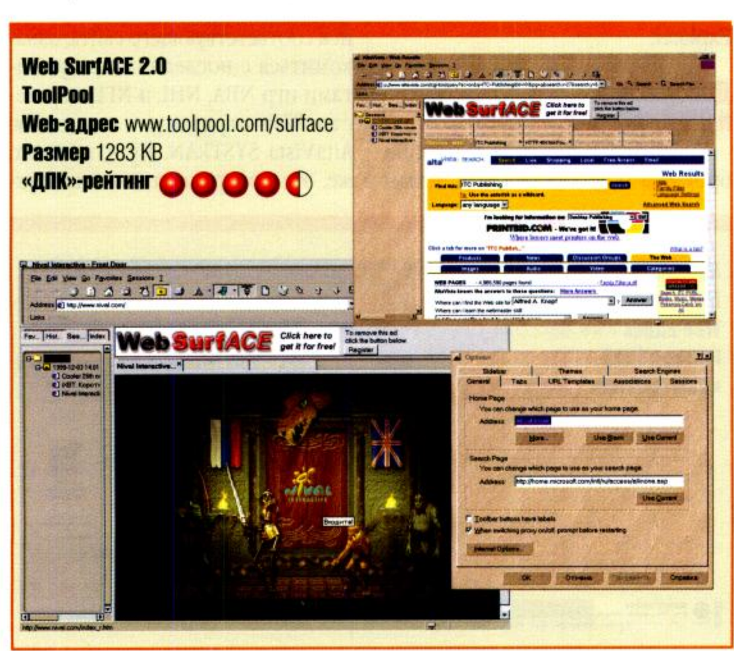
Web SurfACE 2.0

В целом этот броузер и внешне, и функционально очень похож на описанный выше NetCaptor (поддержка многооконного интерфейса), однако у него есть несколько особенностей. Например, довольно интересная дополнительная возможность – мастер-режим. Страница в мастер-режиме как бы «замораживается», и щелчок на любой гиперссылке приводит к открытию новой страницы-закладки. Такой метод очень удобен при работе с поисковыми службами, когда важно не потерять страницу с результатами поиска. Вторая интересная функция – сохранение и загрузка сессий, т. е., интенсивно работая в Internet, вы можете открыть десятки страниц и, сохранив их в виде сессии, в следующий раз одним щелчком загрузить все интересовавшие вас в прошлом Web-ресурсы.

Кроме того, этот броузер позволяет задавать URL-шаблоны для автоматического завершения адреса, автоматически создает индекс посещаемого в данный момент сайта и поддерживает различные варианты оформления – темы, которых, к сожалению, на текущий момент не так уж и много.

ДЕТСКИЕ БРОУЗЕРЫ

Эти программы относятся к особой категории продуктов, ориентированной на самых маленьких пользователей Всемирной Сети. Естественно, о каких-то дополнительных возможностях здесь речь не идет, наоборот, функциональность таких программ сокращена до минимума: запрещен доступ к настройкам, ужесточен контроль посещаемых Web-узлов, предельно упрощен интерфейс.



Web SurfACE 2.0
ToolPool
Web-адрес www.toolpool.com/surface
Размер 1283 KB
«ДПК»-рейтинг



Surf Monkey
Surf Monkey.com, Inc
Web-адрес www.surfmonkey.com
Размер 14893 KB
«ДПК»-рейтинг



Monja Kids 3.0
Digital Island
Web-адрес www.monja.com
Размер 3148 KB
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Kids Browser 2.0
Chen Jin
Web-адрес www.winshare.com
Размер 4532 KB
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Surf Monkey

SurfMonkey – один из самых футуристических броузеров, виденных нами. Интерфейс выглядит, как кабина мультипликационного космического корабля с яркими крупными кнопками и анимированными элементами. В принципе, броузер представляет собой полноценный Internet-портал с доступом к полезным и, главное, тщательно отобранным ссылкам, поисковой службе, чату и HTML-почте.

В серфинге по Internet детям помогает маленькая обезьянка-пилот (можно загрузить с сайта Surf Monkey и других персонажей), которая скачет по всему экрану и дает полезные советы (к сожалению, только на английском языке). Этот броузер очень требователен к системным ресурсам: на компьютере Celeron 300A с 64 MB программа еле шевелится.

В Surf Monkey родители должны зарегистрироваться в роли супервизора и завести учетные карточки на всех своих чад, что обеспечит наиболее полный сервис, вплоть до индивидуальной настройки броузера (закладок, адресной книги и т. д.). Контроль за содержимым Web-узлов включается автоматически, причем можно через сайт разработчиков дополнительно блокировать другие сомнительные ресурсы.

Monja Kids 3.0

Этот предельно простой броузер, не требующий никакой настройки, также предназначен для детей. Как и в других подобных программах, загрузка Web-страницы и некоторые процессы сопровождаются небольшими мультипликационными заставками. Броузер представляет собой мини-портал с быстрым доступом к узлу разработчиков и интересным детским ссылкам. Из всего стандартного интерфейса Internet Explorer здесь сохранены только кнопки управления броузингом да кнопка вызова почтовой программы. Monja Kids поддерживает различные варианты оформления (темы) и позволяет в достаточно больших пределах изменять внешний вид программы.

Главный недостаток этого броузера в том, что для осуществления контроля за содержимым Web-узлов эту опцию нужно вручную включить в Internet Explorer. Кроме того, работа с закладками меню «Избранное» происходит здесь так же, как в программе Microsoft, что может вызвать некоторые затруднения у начинающих Web-серферов.

Kids Browser 2.0

Еще один детский броузер. Здесь главное внимание уделено тому, чтобы дети не проводили слишком много времени в «скитаниях» по Всемирной Паутине. Вы можете установить временной интервал, по истечении которого строгий робот Netcop автоматически закроет программу. Причем повторная загрузка будет возможна только через заданное вами время.

Интересной особенностью Kids Browser нам также кажется возможность поиска слов в известных on-line-словарях Dictionary.com, Thesaurus.com и Yahooligans (только на английском). Следует обратить внимание на представление закладок в виде забавных пиктограмм, что очень удобно для детей, еще не умеющих читать.

Как и в предыдущей программе, контроль за содержимым Web-узлов придется включить вручную в Internet Explorer.

ДОПОЛНЕНИЯ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПАНЕЛИ

Более простой способ адаптации броузера под собственные нужды состоит в подключении различных дополнительных модулей и специальных панелей к Internet Explorer. Они позволяют наделить программу некоторыми интересными возможностями, отсутствующими в стандартном броузере.

Hotbar.com

Это крохотное приложение интегрируется в ваш броузер и представляет собой персональную динамическую панель, содержащую огромный список ссылок (аналог каналов) на различные тематические ресурсы: поисковые машины, Internet-порталы, игровые и финансовые сайты, спортивные и развлекательные серверы и т. д. и т. п. Информация в этом своеобразном сборнике ссылок динамически обновляется и может быть расширена по желанию пользователя.

Кроме того, благодаря Hotbar легко отправить поздравительную открытку, не тратя времени на поиск соответствующего сайта, ознакомиться с последними результатами игр NBA, NHL и NFL, перевести Web-страницу с помощью AltaVista SYSTRAN. Ну и, конечно же, эта программка позволяет ук-



Hotbar.com
Hotbar.com, Inc
Web-адрес hotbar.com
Размер 100 KB
«ДПК»-рейтинг ●●●●○



Alexa 4.19
Alexa Internet
Web-адрес www.alexa.com
Размер 65 KB
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐



GO Network Express Search
Infoseek
Web-адрес express.go.com
Размер 984 KB
«ДПК»-рейтинг



AV Tracker
AltaVista
Web-адрес www.jotter.com
Размер 119 KB
«ДПК»-рейтинг

расить броузер эффектной «шкурой», которых на момент написания статьи на сайте было более восьми сотен. Причем управление вашей собственной коллекцией «шкур» выполняется прямо из окна броузера на сайте *hotbar.com*.

Alexa 4.19

Эта достаточно известная панель предоставляет пользователю интересную и полезную информацию о посещаемом в данный момент узле, такую, как рейтинг Web-сайта (можно даже проголосовать за любимый сервер), обзоры данного ресурса, скоростные характеристики узла и величину трафика, коэффициент обновления информации, количество страниц и ссылок, линки на схожие по тематике сайты и т. д.

Alexa позволяет оперативно загружать финансовые новости о компании–держателе узла, а также дает в ваше распоряжение быстрый доступ к поисковым механизмам, on-line-словарям и энциклопедиям (поиск слова).

При всех своих достоинствах Alexa не лишена и недостатков, основной из которых – повышение трафика, ведь при переходе к новому Web-узлу программка каждый раз загружает информацию о нем с сервера разработчиков.

AV Tracker

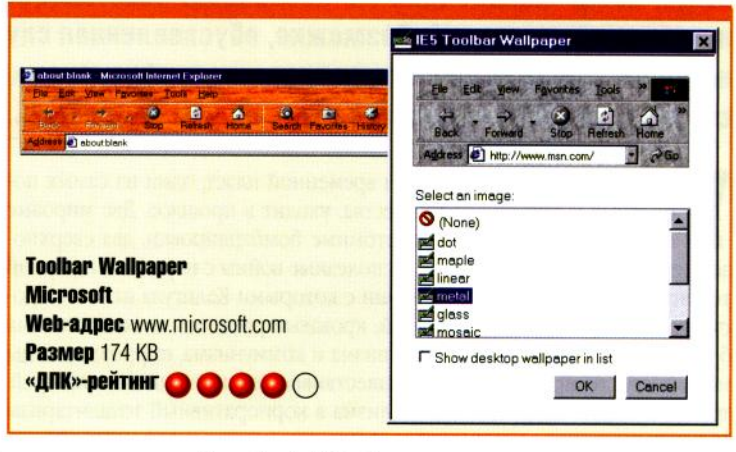
AV Tracker – панель, разработанная держателями одной из лучших поисковых машин, а в последнее время и великолепного Internet-портала – AltaVista. Предназначена она в первую очередь для создания своеобразного мини-портала (филиала «Большой AltaVista») у вас на ПК.

На панели AV Tracker отображаются свежие новости, биржевая и спортивная информация, данные с метеосерверов и другая информация. К тому же при инсталляции этого дополнения в Internet Explorer интегрируются некоторые поисковые механизмы AltaVista, а также средства быстрого доступа к on-line-переводчику AV Translate. Еще одна задача программы – облегчить настройку микропортала AltaVista, многие разделы которого легко «подогнать» под свой вкус.

GO Network Express Search

Данная программа, разработанная специалистами популярного поискового сервера Infoseek, представляет собой не что иное, как встраиваемый в броузер метапоисковый механизм. Заменяя стандартные средства поиска Internet Explorer, программа позволяет создавать сложные запросы к выбранным серверам и при этом выполнять поиск в заданных категориях (Downloads, MP3, погода, новости и т. д.). По сути, это своеобразная локальная мини-копия поисковой машины Infoseek.

Дополнительная полезная функция программы – автоматическое обновление.

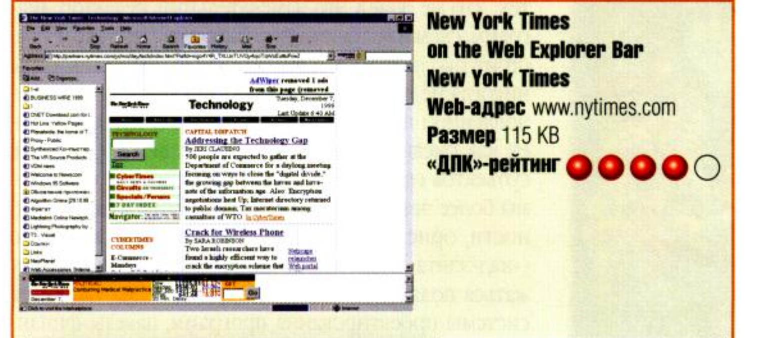


Toolbar Wallpaper
Microsoft
Web-адрес www.microsoft.com
Размер 174 KB
«ДПК»-рейтинг

New York Times on the Web Explorer Bar

Панель разработана для Web-сайта одной из самых популярных газет мира – New York Times. Естественно, что основное ее предназначение – упростить доступ к информационным ресурсам этого издания, размещенным в Internet.

Действительно, панель позволяет быстро обращаться к интересующим вас разделам Web-узла газеты, просматривать и запрашивать биржевую информацию, а также самые свежие новости.



New York Times on the Web Explorer Bar
New York Times
Web-адрес www.nytimes.com
Размер 115 KB
«ДПК»-рейтинг

Toolbar Wallpaper

Это дополнение к Internet Explorer распространяет сама Microsoft. Как понятно из названия Toolbar Wallpaper позволяет «натягивать» на панель *Проводника* «обои». Причем не только входящие в сам пакет, но и любые растровые картинки. Если вы хотите слегка изменить внешний вид вашего броузера – вот решение. Единственный недостаток этой программки – при смене «шкуры» вам предложат перегрузить Internet Explorer.

Естественно, этими программами не ограничивается все многообразие модификаторов стандартного Internet Explorer. В онлайновых библиотеках бесплатного и условно-бесплатного программного обеспечения (например, *www.zdnet.com/swlib/internet/web_browsers.html*, *www.davecentral.com/browsers.html* или *www.winfiles.com/apps/95/browsers.html*) хранятся сотни подобных приложений. Мы думаем, что каждый желающий сможет придать своему броузеру именно те функциональные возможности или внешний вид, которые сам захочет. Это ли не альтернатива? ■

Андрей Зубинский



Компьютерные игры, или Девальвация гуманизма

«Уверен, что Пушкин не согласился бы жить в этом мерзком районе».
– Пушкин не согласился бы жить... в этом году!
С .Довлатов. Записные книжки

Прежде чем сосредоточить внимание читателя на вещах, можно сказать, не заслуживающих внимания вообще, автор спешит (как бы извиняясь) восстановить историческое окружение, способствовавшее самому появлению этих вещей. Возможно, обусловленная случайным совпадением или прихотью ученого мужа древности перемена года с тремя нулями в цифре, громко именуемая неясным словом «Миллениум», не способствует невеселой нашей беседе – но что поделаешь...

Условно названный столетием временной пласт, один из самых постыдных в истории человечества, уходит в прошлое. Две мировые войны, две бессмысленные атомные бомбардировки, два сверхпозора сверхдержав – безумные и бесполезные войны с народами на чужой территории, два тирана, в сравнении с которыми Калигула кажется просто расшалившимся первоклашкой, кровавые расцветы и закаты новых братоубийственных религий – фашизма и коммунизма, пирровы победы идей расового превосходства, овеществившиеся топками концлагерей, трансформация здорового капитализма в корпоративный тоталитаризм и, наконец, имеющее непосредственное отношение к предмету нашего обсуждения превращение культуры в массовую культуру, иначе говоря – в товар. Вот тот, если можно сказать, холст, на который автор неумелой рукой попытается нанести мазки робкой мысли.

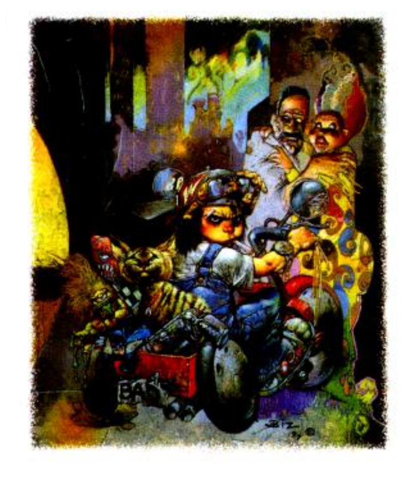
ПИРАМИДА (КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ДЛЯ КОГО?)

Пирамидальная структура общества, совершенно не зависящая от столь тщательно изучаемых еще недавно «общественно-политических формаций», была известна во все времена. Верхушка пирамиды – тонюсенькая прослойка, сходящаяся в острие на нет, – «над-элита» сверхсостоявшихся индивидуумов. Более многочисленная категория просто состоявшихся людей – различные «элиты», в той или иной мере играющие малозаметные, но ключевые роли в развитии общества (малозаметные потому, что заметность – исключительная и исторически предопределенная привилегия «над-элиты»): техническая (самая важная в техногенном мире), медицинская, высококвалифицированная рабочая и пр. Оставшаяся часть пирамиды – самая многочисленная, объединяющая несостоявшихся.

Внимательный читатель уже должен был заметить, что для критерия, рассекающего остро отточенным ножом Пирамиду на слои, автором придумано более чем странное название. Состоятельность здесь не подразумевает финансовый синоним, наоборот, – он (синоним) является неизбежным ее (состоятельности) следствием. Определить состоятельность проще всего способом «от обратного» – несостоявшаяся часть Пирамиды совершенно добровольно довольствуется своим, точно определенным в части состояния, но абсолютно ошибочным в субъекте этого состояния, статусом: «... нечего терять, кроме своих цепей». Субъекты этого состояния никакого отношения к «рабочему классу» не имеют – как раз квалифицированному (состоявшемуся) рабочему-профессионалу есть, что терять, хотя бы профессионализм и место работы. Упомянутые в определении классика «цепи» – не надуманное понятие, и к нему мы впоследствии еще вернемся: все то, что именуется гуманизмом, тонким волоском (с изрядной долей иронии названым «цепями») удерживает относительно благополучное равновесие Пирамиды.

Вот теперь пришла пора перейти к предмету нашего обсуждения. Компьютерные игры, как элемент массовой культуры, являются товаром, имеющим четко определенную целевую аудиторию (проще говоря – покупателей, на которых товар ориентирован). Условная, но вечно существующая Пирамида заранее ее предопределяет. Синтетические развлечения совершенно не нужны «над-элите» по причине доступности развлечений реальных, не имеющих аналогов или убого реализованных в «виртуальном» воплощении, – зачем, спрашивается, зарабатывать туннельный синдром за эмулятором Porshe, когда можно просто выгнать новенькую Carrera из гаража. «Элиты» также не представляют собой оптимальной целевой аудитории хотя бы по причине постоянной заботы о поддержании статуса состоятельности (опять же не в финансовом смысле – чтобы быть постоянно состоявшимся, требуется постоянно учиться и работать), да и устойчивое материальное положение этих категорий, гарантируемое их статусом, также позволяет отличить звук хорошо работающего мотора «просто автомобиля» от «CD-качества» дешевой синтетической подделки Porshe. Продолжение мысли очевидно и логично: как и для всех проявлений массовой культуры, основная целевая аудитория компьютерных игр – несостоявшиеся. Примитивный (и полностью оправданный товарным характером игр) анализ отношения «сложность/цена продукта» вывод этот полностью подтверждает: товар, ориентированный на более массовый рынок, должен быть дешевле менее серийного товара эквивалентной сложности. В случае с компьютерными играми это правило даже перевыполняется. Так, «хорошая» 3D-«бродилка/стрелялка» – программа несоизмеримо более сложная, чем, например, Visio (для тех, кто не знает, это замечательный редактор диаграмм, схем и вообще чуть ли не всего). При этом Visio стоит около $650, а цены на самые «убойные» игры никогда не поднимаются выше неизвестно кем установленной планки в $100 (отношение цен составляет, как очевидно, более шести)... Если же в качестве субъектов сравнения использовать игры и программы более четкой «слоевой» (в Пирамиде) направленности, ориентированные на «элитную» категорию («над-элита», вероятнее всего, вообще старается держаться подальше от компьютеров) – CAD/CAE, EDA, системы проектирования программ, пакеты финансового анализа, то упомянутое отношение цен при сравнимой сложности товаров (программ) будет уже составлять десятки и сотни...

...зачем, спрашивается, зарабатывать туннельный синдром за эмулятором Porshe, когда можно просто выгнать новенькую Carrera из гаража...



«БЛАЖЕННЫ НИЩИЕ ДУХОМ...»

«Но что до безобразия пропорций, то человек зависит не от них, а чаще от пропорций безобразья».

И. Бродский

Автор не ставил перед собой цели углубленного анализа несостоявшегося слоя Пирамиды – занятие это сложное и, по большому счету, неблагодарное. В нашем случае важен один очевидный момент – в категорию несостоявшихся, по объективной возрастной причине, входят дети и подростки. Они еще не успели ни состояться, ни наоборот; т. е. выбор своего места в Пирамиде им еще предстоит.

Для нас же главное – не ошибиться в недооценке влияния самой Пирамиды на этот предстоящий процесс определения. Пирамида, в некотором смысле, – не мрачная абстракция, а реальный живой метаорганизм, достаточно точно названный В. Пелевиным в романе «Generation П» оранусом. Метаболизм Пирамиды основан именно на хрупком равновесии пропорций между «толщиной» (или, если хотите, численностью) слоев, а ее абсолютизм вполне допускает существование относительно благополучных территориально определенных человеческих сообществ – за счет других территориальных сообществ, в которых этого благополучия недостает (что также подтверждается «законом сохранения всего»). Все эти тонкости, усложненные отсутствием в поведении Пирамиды какого-либо умысла (или, упаси Бог, определенно злого, «монстроидального» умысла), не должны заставить нас потерять здравый смысл в наших рассуждениях – Пирамида не предопределяет результата выбора. Скорее, она регулирует статистические показатели этого результата – за счет совершенно безразличных и незаметных ей самой (как безразличны и незаметны человеческому разуму вырабатываемые организмом гормоны) «веществ». «Вещества» эти только на первый взгляд кажутся таинственными – массово-человеческий характер Пирамиды и ее «нематериальность» свидетельствуют в пользу того, что «химической» основой регулирующих Пирамиду «гормонов» является также некоторая, нематериальная массово-человеческая субстанция. Характер, или «состав» этой загадочной субстанции изменялся с развитием человечества – в «темные» времена Пирамида интенсивно выбрасывала в свою «кровеносную систему» разнообразнейшие верования и религии, затем – идеи о расовом (классовом, идеологическом и т. д.) превосходстве и неизбежно сопутствующие им войны. Последний этап «гормональной» эволюции – массовая культура, породил самые эффективные (на сегодняшний день) регуляторы: относительно бескровные, безопасные (в смысле – не представляющие явной угрозы человеку как биологическому виду) и совершенные.

«Химические формулы» регуляторов последней мутации рентгеноструктурного анализа не требуют, а их вариации составлены из элементарных компонентов – P (насилие или власть как разновидность насилия), M (деньги), E (физиологические удовольствия). Принципиальной новизны в компонентах нет, они присутствовали в организме Пирамиды во все времена, но... Даже в самых «темных» эпохах компоненты E и M всегда составляли большую часть «гормонального коктейля» (условно и в соответствии с химической аналогией это можно записать намного короче: например, $P_{10}M_{100}E_{100}$).

Трансформацию привычной формулы первым (на взгляд автора) заметил... Квентин Тарантино, неожиданным для «лечащего врача» каллиграфическим почерком записавший культовым «Криминальным чтивом» диагноз: $P_{100}P_{100}P_{100}$, $M = P$, $E = P$. Пояснить? Насилие, трансформирующееся в деньги (или вообще эквивалентное деньгам); насилие, доставляющее физиологическое удовольствие; обыденное насилие; повседневное насилие; насилие как развлечение (дальше читатель может продолжить сам)... Также автор оставляет за читателем попытку записи «формул» популярных и в коммерческом смысле успешных игр, концентрируя внимание на чуть ли не самом феноменальном и, без сомнения, заслуживающем пресловутый титул культового явлении – играм жанра Action. Собственно говоря, никакого интереса сами «стрелялки» не представляют, в них интересна исключительно динамика развития безотносительности и обыденности насилия. Вспомните, сначала появился чуть ли не невинный Wolfenstein, и насилие было в некотором смысле явлением исключительным (хотя бы потому, что найти сегодня настоящего фашиста, да еще в форме – событие достаточно неординарное) по отношению к «очень плохим виртуальным фашистам», «плохость» которых, по крайней мере, подтверждена историей и Нюрнбергским процессом. Затем, в Doom, контуры объекта обыденного насилия потеряли четкость – «зверушки» инопланетного происхождения «плохи» только потому, что в заставке об этом упомянуто. И наконец, финал Quake. Объекты насилия полностью аморфны – они могут быть кем угодно (это подчеркивают явно антропоморфные фигуры и скрывающие лица гермошлемы). Безотносительность насилия достигла пика – здесь уже абсолютно все равно, кого «мочить», почему или зачем «мочить», лишь бы «замочить». Эта потребность «мочить» не оставляет сомнений – реального гуманизма в виртуальной реальности нет ни на грош: по сравнению с ВИРТУАЛЬНЫМ Раскольниковым, пришедшим к ВИРТУАЛЬНОМУ насилию (виртуальны они по причине их «книжной реализации», также заметьте, что в случае с Раскольниковым насилие – это исключительный случай) от вопроса «Тварь ли я дрожащая?..», РЕАЛЬНЫЙ «Иванов-Петров-Сидоров» приходит к обыденному виртуальному насилию от ответа «...право имею». Конечно же, «имеет» – и компьютер его, и время его личное, и игру, допустим, он купил лицензионную... Вот только те самые «цепи», кроме которых уже нечего терять, превратились в совсем тоненькую ниточку, способную запросто порваться после Carmageddon («...а я эту, беременную, так кайфово по стенке размазал на развороте...»), мультфильмов и боевиков (где высшее проявление гуманизма достигается, когда самый хороший парень «замочит» последнего самого плохого) и пары затяжек «травкой». Тогда в школу берется папин пистолет, и виртуальность становится совсем уже реальной (или наоборот)...

Равновесие не будет нарушено – так было («Мы сами отделим овец от козлищ» – Amen!, «Германия превыше всего» – Heil!, «Будь готов» – Всегда готов!)



Конечно, такие «овеществления виртуальности» сказываются и на самой Пирамиде. Но «рябь» на стенах воздушного замка – ничто по сравнению с главным: Пирамида будет вечно... Ее «гормональные» воздействия примитивны и доступны; большинство, вместо не гарантирующего успеха трудного пути к состоятельности (автор еще раз подчеркивает – не в финансовом смысле слова) выберет куда более простой, указываемый ее «гормонами» путь. Равновесие не будет нарушено – так было («Мы сами отделим овец от козлищ» – Amen!, «Германия превыше всего» – Heil!, «Будь готов» – Всегда готов!), так есть («А в ресторане...» – Именно так начинается рай..., Quake, Carmageddon, Unreal...) и так будет (???). И только вырвавшиеся из «гормональной зависимости» заслуженно займут заслуженные места в Пирамиде. «Из того, что все конечно, неизбежно следует, что этого всего на всех не хватит» – так сказал один знакомый автора, который недавно БРОСИЛ ИГРАТЬ... ■

Сергей Светличный

Проблема 2000: подведение итогов

Конец света, назначенный, как известно, знаменитым конотопским прорицателем безумным арабом Аль-Хазредом на седьмое января, не состоялся.

А. Лазарчук, М. Успенский. Посмотри в глаза чудовищ

Так уж устроен человек: он постоянно ожидает конца света. Особенной любовью при этом пользуются круглые даты, например смена тысячелетий. Пришествие второго миллениума сопровождалось такой массовой истерией, что свидетельства о ней достигли даже наших дней: многочисленные самоубийства, появление огромного количества пророков, свидетелей чего угодно и прочие сопутствующие подобному ожиданию всемирного катаклизма явления оставили след в истории человечества.

Прошло тысячелетие, человечество вроде бы все это время не стояло на месте, однако по мере приближения очередного рубежа эпох все началось сызнова, правда, на качественно другом уровне. Хотя следует признать, что на этот раз обоснования выдвигались более чем реальные. Конечно же, я имею в виду Проблему 2000: выход из строя атомных электростанций, самопроизвольные пуски ракет с ядерным оружием, крушение авиалайнеров и пассажирских поездов, паралич систем обращения денег, от которого недалеко и до краха всей экономики... В общем, если это и не конец света, то во всяком случае нечто очень на него похожее.

Кстати, чтобы потом не возвращаться, поставим точку над «i» в бесконечном споре на тему, когда же собственно начинается новое тысячелетие. Гениальное в своей простоте и доходчивости объяснение встретилось мне на просторах Internet: третий ящик водки, говорит его автор, начинается с двадцать первой бутылки, но никак не с двадцатой. Но это так, к слову. Пора возвращаться к теме нашего сегодняшнего разговора.

Рубикон, таким образом, оказался перейден, однако свет в домах как горел, так и продолжает гореть (плановые отключения не в счет), в плачевном состоянии отечественных банков также не удастся обвинить наступление 2000 г., количество упавших самолетов на квадратный километр опять-таки не изменилось... Что же произошло? Да, в общем, ничего особенного. Конечно, определенные сбои в работах компьютеризированных систем имелись, но все они были решены в течение буквально считанных часов и сколько-нибудь серьезного ущерба не нанесли. В очередной раз выяснилось, что мир более устойчив, чем кажется на первый взгляд. Откровенно говоря, подводить окончательные итоги следовало бы где-то весной, а то и летом: тогда, по крайней мере, будет видна полная картина происшедших событий (в частности, сработают «бомбы замедленного действия» в виде неявных ошибок в информационных базах данных). Однако и сейчас, так сказать «по горячим следам», уже можно сделать вполне конкретные выводы.

Итак, по информации **ABC News** (*www.abcnews.go.com*), во всем мире на ликвидацию возможных последствий наступления 2000 г. было затрачено более 600 млрд. долл. При этом одни только США благополучно израсходовали около 100 млрд. долл. (для сравнения: на войну во Вьетнаме ушло «всего» 500 млрд. долл.). Отсюда вопрос: на кого приходятся остальные полтриллиона долларов? Учитывая склонности и вкусы программистов, которые, собственно говоря, и являются основной «статьей расхода», можно не без основания полагать, что все выпитое ими за 1999 г. пиво покупалось исключительно на правительственные деньги. Кстати, самой страшной Проблемой 2000 в этом свете является, скорее всего, то, что на ее решение в нынешнем году средства выделяться перестанут.

Однако вернемся в США. Американцы, которых хлебом не корми, дай только выкопать под своим домом персональный бункер со всеми удобствами, и тут оказались на высоте. По их мнению, метровый слой земли одинаково хорошо защищает и от радиоактивных осадков, и от неправильного представления даты в компьютерах, так что к концу года средства массовой информации неоднократно сообщали именно о такой подготовке к встрече Нового года жителями США и Канады. Логичным завершением этой истерии (слава Богу, она все же не приняла массового характера, такие случаи были единичными) стало появившееся на одном из западных сайтов – виртуальных магазинов – буквально в час ночи 1 января объявление о продаже электрогенератора, канистры дизтоплива, упаковки туалетной бумаги, большого запаса аккумуляторных батарей и еды или их обмене на новый компьютер или автомобиль. В самом деле, не пропадать же добру, может кому для чего и пригодится.

Игровые автоматы в штате Делавэр (в количестве полутора сотен штук), не справившись с переходом в 2000 г., просто отключились. На следующие же сутки нормальная работа была восстановлена, однако «съеденные» ими деньги так и остались собствен-

ностью владельцев игровых заведений. Так что я бы лично не поручился за то, что в этом виновата именно Проблема 2000.

Самым же значительным происшествием в США, связанным с наступлением 2000 г., считается потеря связи с военным спутником: произошел сбой в работе комплекса, принимающего сигнал из космоса. Через несколько часов все неполадки устранили, однако, как ни крути, в это время у России был шанс...

Кстати, о России. Многие западные аналитики сходятся во мнении, что самой большой сенсацией оказалось полное отсутствие в ней проблем – после того как в Москве наступил Новый год, они наконец-то перестали опасаться Y2K. Российский министр энергетики Евгений Адамов на пресс-конференции сообщил по этому поводу, что единственным «сбоем» является поломка его, министра, личной лопаты, которой он в новогоднюю ночь расчищал снег перед своей дачей. Надо полагать, это была шутка.

Едем дальше. В Японии на некоторых атомных электростанциях произошли незначительные сбои, не повлекшие за собой сколько-нибудь серьезных последствий (отметим, что в США наблюдалась приблизительно аналогичная картина). Самой опасной ситуацией признается выход из строя компьютера, отслеживающего уровень радиации на атомном реакторе одной из станций, в результате чего в течение нескольких часов информация о состоянии реактора отсутствовала. Поломка вскоре была устранена, причем электростанция все это время работала в обычном режиме.

Теперь немного экзотики (по крайней мере, с точки зрения отечественных читателей, поскольку жители той же Гамбии, очевидно, имеют противоположные мнения о том, что следует считать экзотикой). Итак, Гамбия,



одна из самых маленьких африканских стран, сильнее всех в мире пострадала от Проблемы 2000. Наибольший ущерб наблюдается в финансовой и энергетической сферах, что неудивительно. Последствия оказались настолько серьезными, что 3 января официально объявлен днем «работы над ошибками».

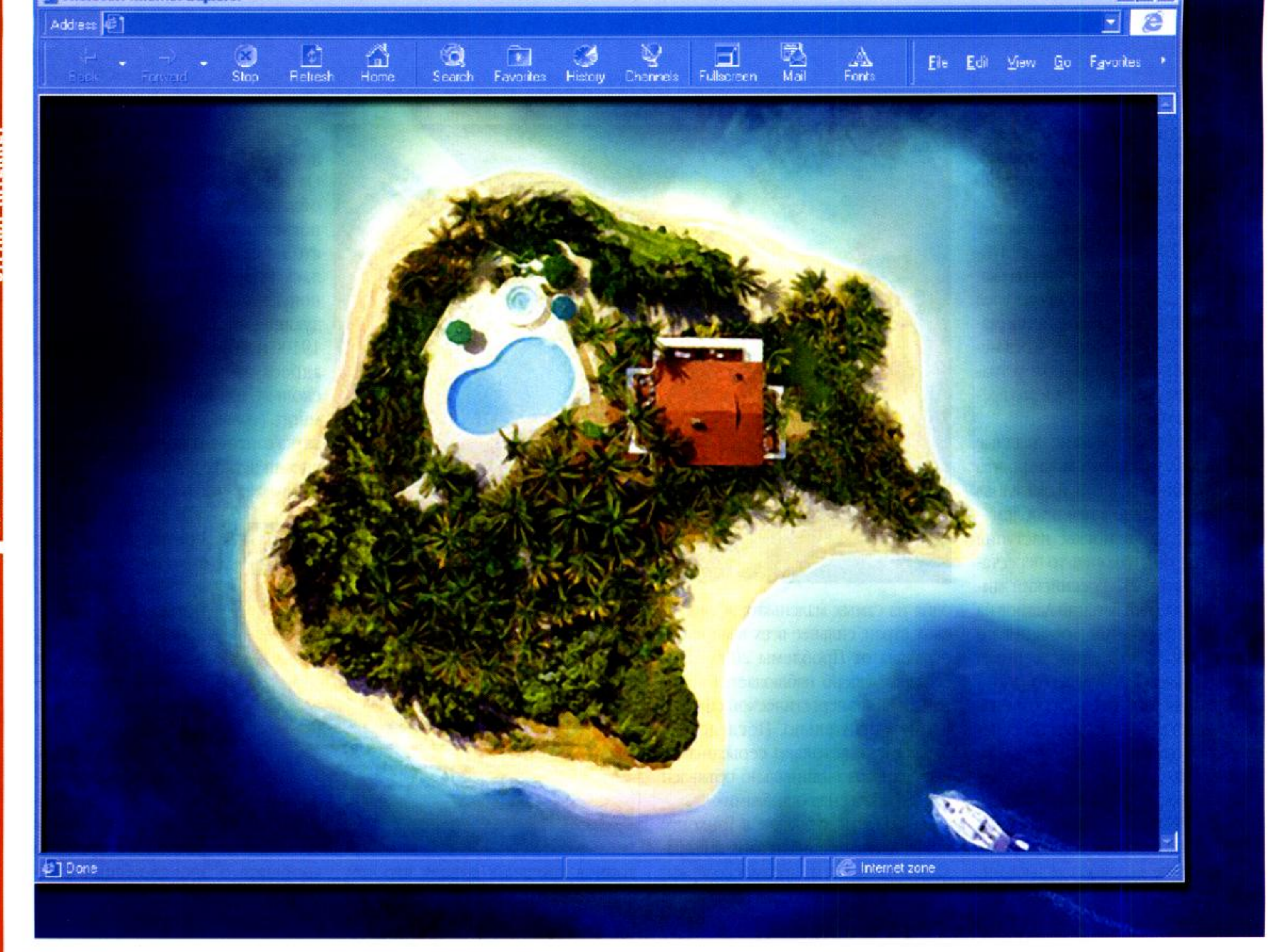
Из области курьезов: в Гонконге произошел отказ анализаторов выдыхаемого воздуха на предмет содержания в нем паров алкоголя (если бы об этом было известно заранее, я думаю, многие местные водители спокойно встречали бы Новый год).

Куба, как оказалось, имеет собственное мнение по поводу шумихи вокруг Проблемы 2000: с ее точки зрения, это просто тайный замысел с целью... естественно, свержения существующего политического строя на этом острове – последнем прибежище идей коммунизма посреди бушующего океана, полного кровожадных акул капитализма. Что ж, в таком случае за Кубу можно только порадоваться: враг не прошел.

Я долго колебался, не в силах определить, виновата ли в следующем событии Проблема 2000, и в конце концов пришел к выводу, что чем черт не шутит. Невероятно, но факт: Великобритания с 1 января перешла на метрическую систему измерения. Как сказал один мой знакомый: «В Англии наконец поняли, что у человека десять пальцев, а не двенадцать». Других данных о сбоях, связанных с наступлением 2000 г., из туманного Альбиона не поступало, что неудивительно – для англичан какие-то там отказы принтеров и автоматов по продажам билетов (достаточно распространенные во всех странах неисправности) не идут ни в какое сравнение с необходимостью измерять расстояние до работы в километрах, а в магазинах заказывать товар в килограммах.

Свою долю ошибок и сбоев получила и Всемирная Сеть – Internet. Однако, как и во всех остальных областях, ни к каким серьезным последствиям это не привело: просто на некоторых сайтах указывалась неправильная дата. Особой популярностью пользовались следующие числа: 00, 100, 1900, 1910, 19100 и даже... 192000. Конкретные адреса приводить не стану, поскольку их, во-первых, довольно много (только я насчитал около десятка сайтов), и, во-вторых, все они внесли необходимые коррективы в первых же числах января.

В общем, 2000 г. пришел на удивление тихо и сравнительно безболезненно. В самом деле, все приведенные примеры уж никак не тянут на почетное звание «конец света» или хотя бы «вселенский катаклизм». Владельцам Web-серверов, собиравшимся в новогоднюю ночь в режиме реального времени сообщать о происходящих катастрофах, пришлось закрывать свои сайты, выдавая в качестве оправдания тексты примерно следующего содержания: «Все в порядке, ничего страшного не произошло. Спасибо за внимание». Одним словом, в очередной раз мы оказались жестоко обмануты: апокалипсис опять не наступил. Правда, не все еще потеряно: определенное количество неприятностей может произойти 29 февраля (2000 г. является високосным, о чем некоторые компьютерные системы «не знают», поскольку это своего рода исключение, бывающее раз в 400 лет), а также 10 октября (первая восьмизначная дата года). Может, на этот раз «повезет» больше? ■



Александр Птица

Кто в доме хозяин?

Краткий путеводитель по сервисам бесплатного Web-хостинга

И темной ночью, и самым светлым днем
Как хорошо иметь свой дом.
Андрей Макаревич

Прав бессменный лидер «Машины времени». Действительно, всем хочется иметь собственный уголок, где тебе хорошо и комфортно, куда можно пригласить друзей. А с появлением такой «машины пространства и времени», какой является Internet, каждый, кому есть что сказать (или показать) окружающим, получил возможность соорудить (причем абсолютно безвозмездно) хижину, гнездышко, вигвам или настоящий современный небоскреб.

Как только мы начали публикацию «мыльного» сериала о бесплатных сетевых услугах, в редакционные почтовые ящики лавиной потекли просьбы рассказать о самой привлекательной (по мнению читателей) «халяве», каковой является предоставление места под Web-странички. И пусть этот небольшой путеводитель станет для всех страждущих подарком к Новому, 2000 году. А если воспользовавшись нашими советами, кто-нибудь из вас сотворит ресурс, которым не стыдно и похвастаться, присылайте нам его адрес, и мы познакомим с вашим шедевром всех читателей. Дерзайте – вы талантливы!

Еще раз хочу напомнить, что ни один предприниматель (а кем же, вы думаете, являются владельцы серверов бесплатного хостинга?) никакие услуги не раздает просто так, за «красивые глаза». Главный двигатель в подобной ситуации (как, впрочем, и во многих других) – это вездесущая реклама. Будьте готовы к тому, что будущие посетители ваших сетевых обиталищ столкнутся с «госпожой Рекламой» в самых разнообразных проявлениях – от «выскакивающих» при загрузке страниц баннеров (так называемых pop-up banners) до постоянно присутствующих элементов дизайна, порой совершенно не стыкующихся с общим стилем вашего сетевого дома.

Стало быть, при выборе места для новой Web-странички, как и в любом серьезном деле, надо положить на две чаши весов все «за» и «против» и, выяснив, что перетягивает в данном конкретном случае, совершить осознанный выбор. А сделать это ой как нелегко, поскольку количество провайдеров бесплатного хостинга исчисляется даже не десятками, а сотнями, а по уровню услуг многие из них приближаются к солидным компаниям, специализирующимся на коммерческом, платном размещении Web-сайтов.

Какие же факторы следует учитывать при выборе «фундамента» для своего сетевого жилища будущему его хозяину. Давайте вспомним, что в первую очередь интересует людей, планирующих купить или обменять квартиру. Конечно, ее площадь. Аналогом жилплощади можно назвать дисковую квоту, т. е. количество мегабайт на жестком диске сервера, которое может быть зарезервировано под вашу страничку.

Далее, не будем забывать о районе, где расположена потенциальная квартира, а также скорости и надежности транспорта, который может доставить туда ваших гостей. Соответственно, очень желательно, чтобы странички располагались на «быстром» сервере, не имеющем тенденции к постоянным «падениям».

Ну и, наконец, что за квартира без удобств. К удобствам мы можем отнести статистику посещений, гостевую книгу, дискуссионные форумы, словом, разнообразные программные «примочки», позволяющие добиться истинной интерактивности и реальной обратной связи с посетителями.

А теперь пришла пора познакомиться с «досье» некоторых заметных серверов бесплатного хостинга в СНГ и за «дальним» рубежом.

У НАС И В БЛИЖНЕМ ЗАРУБЕЖЬЕ

Украина, увы, похвастать обилием серверов бесплатного хостинга не может. Первое «Свободное Украинское Web-поселение» (*www.atlant1.com.ua/settlers*) начало прием «жителей» еще весной 1997 г., но затея закончилась полным провалом, а как же еще можно это назвать, если всего семь (!) сайтов воспользовались возможностью заявить о себе, обосновавшись здесь.

Viaduk Free Page

www.viaduk.net/freepage.nsf

Намного больших успехов удалось достичь «Виадуку», открывшему бесплатный Web-хостинг примерно тогда же, когда это сделала компания «Атлант-1». Во многом популярность была достигнута благодаря некоторым сервисным возможностям, позволявшим без труда создавать Web-странички, и «зеленым» новичкам. К тому же, в те времена (1997 г.), когда даже Geocities (см. далее) предоставляли 2 MB, 5 MB от «Виадука» были способны просто потрясти воображение. А для Web-сайтов с украинской тематикой лимит просто-напросто не устанавливался, и любой патриотически настроенный член «украинской диаспоры» во Всемирной Сети получал неограниченные возможности.

«Шара»

shara.dnepr.net

На сегодня самым известным украинским сервером бесплатного хостинга следует признать днепропетровскую «Шару». Сервис поддерживается Internet-провайдером «Неон-В», и в настоящий момент его услугами воспользовалось уже более 650 пользователей. Места дают немного, всего 1 MB (но для некоторых сайтов этого вполне достаточно). Есть и «противопоказания» – нельзя свой личный каталог на «шаровом» Web-пространстве использовать только в качестве файлового архива или хранилища коммерческих версий программных продуктов. Каких-то сверхъестественных сервисов на «Шаре» ожидать не следует. Все просто и вместе с тем достаточно надежно. Добавим, что адрес имеет вид *shara.dnepr.net/~имя_пользователя*, а загрузка файлов осуществляется посредством ftp-клиента.

«Новая почта»

www.newmail.ru, www.hotmail.ru

Осенью прошлого года в Сеть выпорхнул похожий на Супермена из американских комиксов почтальон Мейлер, «блистающий» на титульной



Как стать гражданином сетевого «Города Удачи»



В реальной жизни, получая паспорт, каждый из нас проходит своеобразную регистрацию как гражданин своей страны. В виртуальном мире эта традиция соблюдена и для того, чтобы начать работы по застройке своего бесплатного «земельного участка» Всемирной Паутины, вне зависимости от того, где вы его присмотрели, придется пройти процедуру регистрации. Количество вопросов, на которые вас попросят ответить, варьируется от сервера к серверу, но есть и стандартные позиции, встречающиеся повсеместно.

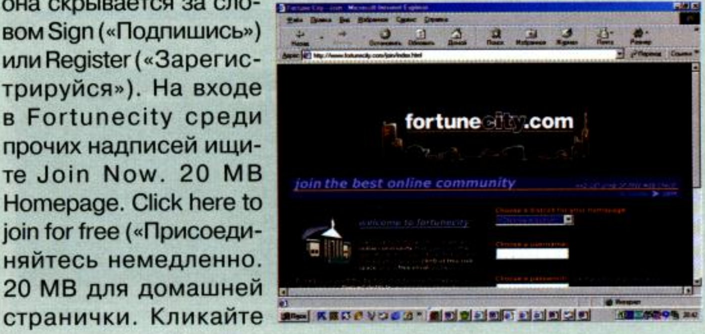
Мы решили провести практический урок регистрации на примере сервера Fortunecity. Как я уже отмечал, он отличается особой дружественностью по отношению к начинающим пользователям и, кроме всего прочего, не обременяет при регистрации заполнением многостраничных анкет.

Набираем в адресной строке броузера *www.fortunecity.com* и попадаем на титульную страницу «Города Удачи». Как и следовало ожидать, и сверху, и снизу, и по бокам развешаны рекламные баннеры. Мы же должны найти ссылку, которая приведет на страничку регистрации. Чаще всего она скрывается за словом Sign («Подпишись») или Register («Зарегистрируйся»). На входе в Fortunecity среди прочих надписей ищите Join Now. 20 MB Homepage. Click here to join for free («Присоединяйтесь немедленно. 20 MB для домашней странички. Кликайте сюда и присоединяйтесь бесплатно»). Когда так вежливо, но вместе с тем настойчиво просят, отказать трудно. Но для начала есть смысл собрать сведения о самом городе, его географии и архитектуре, изучить карту, посетить некоторые дома. Посему делаем мышиный клик на слове Explore («Исследовать») и попадаем в своеобразный прогулочно-туристический центр, из которого очень удобно совершать экскурсии по «Городу Удачи», пользуясь вывешенной тут же интерактивной картой.

Вдоволь «пошлявшись» по квартиркам будущих сограждан, вы почувствовали в себе готовность «немедленно присоединиться» к ним и даже придумали, в каком квартале поселиться. Отлично! Без промедления жмем на Join Now, после чего следует собраться с мыслями и при заполнении небольшой анкеты постараться не допускать ошибок, ибо это может быть «чревато».

Итак, на страничке с адресом *www.fortunecity.com/join/index.html* слева видим обращение местной мэрии с перечислением всех прелестей, которые она способна предложить своим лояльным жителям. А вот справа – первая форма, заполнение которой потребуется для того, чтоб стать таковым. Что мы в ней видим?

«Выберите район для своей домашней странички» (*Choose a district for your homepage*).





дящий так – *имя_пользователя@fcmail.com* и, что самое главное, сообщат тот адрес, по которому отныне будет располагаться ваше обиталище *www.fortunecity.com/Район/Квартал/Номер_дома.*

Здесь же вежливые представители местной мэрии попросят вас черкануть пару слов о себе (в конце концов, нужно же знать, кого себе в город пускаешь жить). Они не заставляют давать ответы обязательно на все вопросы и утверждают, что полученная информация поможет им на самом высшем уровне удовлетворить ваши потребности как жителя виртуального «Города Удачи». А вопросы такие, что проще придумать невозможно.

Имя (*First Name*), **Фамилия** (*Last Name*).

Далее пропускаем две графы, предназначенные для жителей США, и обращаемся к той части формы, которая лежит под заголовком *Non-U.S. Residents*, т. е. ориентирована на нас с вами, и где остается вписать *State/Province* (по нашему – **«Область»**), выбрать **Ukraine** в выпадающем списке стран (*Country*), вбить в последнюю графу на страничке (*Postal Code*) свой почтовый индекс, нажать кнопку **«Отправить»** (*Submit*) и ...принимать поздравления с виртуальным новосельем, хотя, по большому счету, до него еще далеко. Истинное новоселье отпразднуем только после реального заполнения полученного дискового пространства на сервере Fortunecity теми самыми файлами, которые впоследствии и станут основой вашего сетевого дома.

Раз просят, так и поступайте. В выпадающем (pop-up) списке имеется 28 вариантов выбора – на любые вкусы (вплоть до самых нестандартных, в чем вы убедитесь, ознакомившись с полным перечнем).

«Выберите пользовательское имя» (*Choose a username*).

Здесь комментарии не требуются.

«Выберите пароль» (*Choose a password*).

Кстати, он должен содержать не менее пяти символов нижнего регистра, о чем и предупреждают словами «5+ characters and lowercase».

«Укажите свой адрес электронной почты» (*Your e-mail address*).

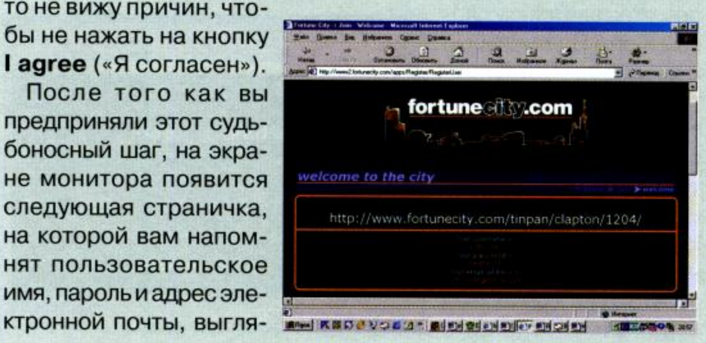
Однако, если по тем или иным причинам вам потребуется завести еще один-два сайта на Fortunecity, то указанный при первой регистрации адрес уже не подойдет, так что срочно обзаводитесь альтернативными, даже бесплатными, почтовыми ящиками.

Before you register, please read the terms and conditions and privacy policy.

Прежде чем зарегистрироваться, прочитайте правила и условия, принятые в этом городе, а также сведения о том, какова местная политика в отношении охраны того, что принято называть «privacy».

Если вас все устраивает, то не вижу причин, чтобы не нажать на кнопку **I agree** («Я согласен»).

После того как вы предприняли этот судьбоносный шаг, на экране монитора появится следующая страничка, на которой вам напомнят пользовательское имя, пароль и адрес электронной почты, выгля-



Домашний ПК 1–2/2000

страничке сервера «Новая почта». Мейлер – парень крутой и не скрывающий своих далеко идущих амбиций и грандиозных планов. Он страстно желает стать символом надежного, полного, универсального, что самое, по его мнению, главное, бесплатного Internet-сервиса.

С каких же конкретных шагов начал свою бурную жизнь в Internet наш почтальон? Во-первых, в отличие от большинства русскоязычных и зарубежных бесплатных почтовых сервисов (см. «Домашний ПК», № 8–9, 1999) он выделяет каждому пользователю целых три ящика, причем они не привязаны к его пользовательскому имени (логину) на сервере «Новая почта». Во-вторых, можно зарегистрировать три доменных имени третьего уровня. Каждому такому имени пользователь вправе поставить в соответствие определенную часть своей дисковой квоты (составляющей, кстати, 16 MB), тем самым заполучив бесплатный хостинг трех виртуальных Web-серверов.

Хозяева «Новой почты» уверяют, что техническое оснащение способно обеспечить бесперебойную работу сервера и дополнительную защиту данных, а внешний канал 155 Mbpg будет гарантировать приличную скорость.

Если «планов громадье» в конце концов будет реализовано, то уже в ближайшее время каждый пользователь «Новой почты» сможет читать основные новости из разных сфер жизнедеятельности на своей собственной настраиваемой странице; искать собеседников по интересам (список Мейлера); открыть свою Web-конференцию (форум); создавать списки почтовых рассылок.

GeoMax

www.geomax.net

Свою рекламную кампанию GeoMax строит на использовании устоявшегося в сознании жителей экс-СССР стереотипа о том, что у нас ничего путного (не усматривайте в этом слове намеков на одно известное в нынешнем российском политическом истеблишменте имя) создать не могут, а следовательно, их русскоязычный сервис, базирующийся в США, лишен всех недостатков, присущих отечественным производителям товаров и услуг. Как становится ясно из своеобразного манифеста, опубликованного на Web-узле GeoMax, эта сеть ориентирована больше на платное размещение сайтов, однако существует и бесплатный вариант, причем в отличие от многих других провайдеров «шарового» Web-хостинга здесь обещают не «захламлять» странички клиентов назойливой рекламой.

Однако не имея уже готового сетевого проекта, нет смысла обращаться в GeoMax с просьбой о предоставлении бесплатного Web-пространства. Требования к проектам выдвигаются не слишком жесткие. Главным критерием служит контент, т. е. содержание, полезность, оригинальность сайта и степень его интересности для достаточно широкого круга русскоязычных пользователей Всемирной Сети. Конечно, страничкам, открывающимся фразой «Здравствуйте, я – Вася Пупкин, а вот моя собачка», путь на этот сервер закрыт. И еще одно вполне выполнимое требование – некоммерческий характер сайта.

Сервисы, предоставляемые GeoMax, не сильно отличаются от того, что получает полноценный платящий клиент, но, тем не менее, некоторые расширенные возможности, вроде PHP, MySQL и т. п., будут недоступны, однако в особых случаях GeoMax оставляет за собой право сделать исключение из общего правила для особенно понравившихся его руководству проектов.

Запрос на помещение готового проекта на сервер GeoMax рассматривается в течение трех дней, и после соответствующего вердикта прошедшие отбор сайты могут переезжать в дом с новым адресом – users.geomax.net/имя_пользователя.

Chat.Ru

www.chat.ru

Об этом популярном российском поставщике бесплатных Web-услуг мы уже писали в обзоре free e-mail («Домашний ПК», № 8–9, 1999). Сейчас лишь добавим, что под Web-странички выделяются 7 MB, а для почтового ящика – 3 MB дискового пространства. Не помешает и бесплатная гостевая книга. Вы можете рассчитывать на адрес вида *www.chat.ru/~имя_пользователя/.*

Lgg.Ru

www.lgg.ru

LGG предоставляет бесплатный хостинг для уже существующих Internet-проектов. Хотя набор сервисных возможностей неплох – почтовый ящик, 15 MB дискового пространства, поддержка CGI, SSI (кстати, если вам интересно, что означают эти аббревиатуры, загляните в терминологический минисловарик, приложенный к статье),

удручает только невысокая скорость передачи информации с этого сервера. Адрес – *www.lgg.ru/~имя_пользователя/*.

Мы вместе

ussr.to

Ностальгирующим по советским временам будет приятно получить место под свое Web-представительство на таком домене (кстати, сервер называется **«Мы вместе»**). 5 MB для этого будет достаточно, правда, координаты получаются длинноватыми – *ussr.to/название_страны/имя_пользователя*. Свои творения Web-мастеру придется доставлять на положенное им место через Web-интерфейс. Зато пользователям ресурса «Мы вместе» доступен обширный ассортимент сервисных возможностей: форум, гостевая книга, страница ссылок и счетчик посещений.

ЮКА.Ру

www.uka.ru

Предоставляет один из лучших сервисов, а главное, – бесплатно! Во-первых, неограниченное дисковое пространство, поддержка CGI, PHP и ко всему этому – бесплатная раскрутка для интересных сайтов. В настоящее время они пускают к себе только уже существующие Web-проекты с числом посещений не менее ста в день.

Дельфин

www.delfin.ru

Подробного описания предоставляемых услуг на сайте Delfin.ru я что-то не нашел. Но если верить тому, что написано, то «Дельфин» считает свои каналы связи одними из лучших в России, этому можно верить, поскольку в качестве провайдера выступает солидная компания Elvis-Telecom. Подобно GeoMax или Agava, в тесный круг счастливчиков, удостоенных бесплатного дискового пространства, принимают не всех подряд. Допускается даже коммерческая направленность, однако только при том условии, что ресурс будет содержать контент, интересный для широкого круга посетителей. Сами хозяева «Дельфина» свое кредо выразили такими словами: «Если Ваша страничка о ежах или мышках или специфике произрастания клюквы на болотах Тверской области, то и тогда мы примем Вас к себе, если Ваша страничка сделана тщательно и с любовью. Мы ориентированы не только на массовость. Нам приятно поддерживать и ресурсы, ориентированные на ограниченный круг любителей. Тут важен факт увлеченности». Ну а если проект, по большому счету, понравится руководству «Дельфина», то оно готово даже пойти на размещение его «рекламной кнопки» на титульной странице Delfin.Ru, что должно принести новорожденному сетевому дому немало новых посетителей! Адрес простой – *www.delfin.ru/имя_пользователя*.

Agava

www.agava.ru

Ребята из компании Agava Software Company не берут на бесплатный Web-хостинг «людей с улицы». Им подавай не что-нибудь, а хороший сетевой проект, а уж если творение самодеятельного Web-мастера окажется действительно мастерским, то для него ничего не пожалеют. Хотите поддержку Perl – пожалуйста, SSI – никаких проблем, PHP – спокойно, доступ к базе данных (MySQL или PostGres) – сколько угодно. Обещают даже содействие в бесплатной раскрутке сайта. На выбор предлагается три доменных имени второго уровня, т. е. адресом может стать один из нижеприведенных – *имя_пользователя.agava.ru*, *имя_пользователя.joblist.ru*, *имя_пользователя.maillist.ru*.

Терминологический мини-словарик

CGI

Аббревиатура от *Common Gateway Interface (стандартный шлюзовый интерфейс)*. CGI представляет собой спецификацию, определяющую обмен информацией между WWW-сервером и CGI-программами. Эти программы могут быть написаны на многих языках, включая C, Perl, Java или Visual Basic. CGI-программы – самое распространенное средство для обеспечения динамического взаимодействия Web-серверов с посетителями. CGI относятся к той категории программ, которые, в отличие от Java-апплетов или Java-скриптов, выполняются не на компьютере пользователя, а на сервере. Иными словами, в окне броузера вы видите результаты, выданные скриптом, отработавшим на сервере. К недостаткам CGI следует отнести то, что при каждом исполнении CGI-программы запускается новый процесс. Это может существенно замедлить работу сервера с большим количеством посетителей. Коллекций CGI-скриптов в Сети имеется довольно много (гостевые книги, Web-конференции и т. п.), причем некоторыми из них можно пользоваться бесплатно. Но авторы совершенно справедливо просят указывать при этом их имена.

PHP

Аббревиатура от *Personal Home Page*. PHP – это язык скриптов, включенных в html-документы, позволяющий создавать динамические Web-странички. Синтаксис PHP-скриптов сходен с C или Perl, а с функциональной точки зрения все задачи, которые ранее выполнялись с помощью CGI-скриптов, можно решать и методами PHP. Подробности читайте на Web-сайте «Клуб разработчиков PHP» (*phpclub.unet.ru)* и «PHP по-русски» (*dima.aec.neva.ru/php*).

SSI

Сокращение от Server-Side Include (*включение на стороне сервера*). SSI «заставляет» Web-сервер при соответствующих запросах генерировать данные для Web-страничек. SSI – это специальным образом оформленные комментарии в исходных текстах html-страничек, которые распознаются сервером и нужным образом обрабатываются. Если в странствиях по WWW вы встречали файлы с расширениями .shtml, знайте, без SSI не обошлось. С помощью SSI можно не только в зависимости от некоторых условий выводить определенные части документа, формировать документ из заранее определенных кусочков, но и вставлять результат работы некоторого CGI-сценария или программы прямо в документ. Словом, штука полезная, а для общего развития предлагаю прочитать статью «SSI – что, когда, как?» (*webclub.ru/materials/ssi/*).

Название	Адрес	Объем (MB)	CGI*	Реклама	Загрузка
Fortune City	www.fortunecity.com	20	○	Banner	FTP/Browser
Tripod	www.tripod.com	11	●	Popup	FTP/FP/Browser
HyperMart	www.hypermart.net	10	●	Banner or Pop-Up	FTP/FP
Netfirms	www.netfirms.com	25	●	Banner	FTP/FP
Spaceports	www.spaceports.com	Неограничен	○	○	FTP
Virtual Avenue	www.virtualave.net	20	●	Banner	FTP
The Icestorm Network	www.icestorm.com	3	○	○	Browser
WebJump	www.webjump.com	25	●	Banner	FTP
Kewlplaces	www.kewlplaces.com	25	○	Banner	Web
Solcities	www.solcities.com	50	○	Banner	Web/FTP
Internations	www.internations.net	20	○	○	Web
Stas Network	www.stas.net	Неограничен	○	Banner	Web
Geobites: My Free Homepage	www.geobites.net	Неограничен	●	○	Web
@ Real City	www.arealcity.com	20	○	○	Browser
Geocities	www.geocities.com	15	○	Banner or Pop-Up	FTP/Form
VeoWeb	www.veoweb.com	5	○	○	Web
1st Home Free Web Hosting	1st-home.net	5	○	Banner	Web
50megs.com	www.50megs.com	50	○	Banner	Web
ProHosting	free.prohosting.com	10	●	○	FTP
Bounceweb	www.bounceweb.com	11	○	Banner	Web
Red Rival	www.redrival.com	20	○	○	FTP
Dreamwater Free home Pages	dreamwater.com	30	○	Banner	Web
AFreeHome.com	www.afreehome.com	50	○	Banner	Web
Tytek	www.tytek.net	10	●	Banner	FTP
Web Host Me	www.webhostme.com	20	○	Banner	FTP
Homepage.com	www.homepage.com	10	○	Banner	FTP
USFAZ	www.usfaz.com	20	○	Banner	Browser
Cybercities	www.cybercities.com	Неограничен	○	○	FTP
Xoom	www.xoom.com	Неограничен	○	PowerBar	FTP
Click2Site	click2site.com	30	○	Banner	FTP/FP
Myfreedomain	myfreedomain.com	20	●	Banner	FTP
Internet-Club	www.internet-club.com	15	●	Pop-Up	FTP
internettrash.com	internettrash.com	10	○	○	E-mail
Escalix	www.escalix.com/freepage	6	○	Banner	Browser
WBS	www.wbs.net	Неограничен	○	Footer	Browser
Intel Cities	www.intelcities.com	3	●	○	Browser/Form
Homestead	www.homestead.com	5	○	Footer	Browser
One Stop	home.nestop.net	2	○	Banner	FTP
CONK!	conk.com	1	○	Popup	FTP
Netcolony	www.netcolony.com	35	○	Banner	Web
TopCities	www.topcities.com	10	○	Banner	Web
Money Avenue	www.moneyave.com	20	○	Banner	Web
Freeservers	www.freeservers.com	20	○	Banner	FTP
Dencity	www.dencity.com	25	○	Banner	Browser
B-City	www.bcity.com	5	○	Banner	Browser
Spree	members.spree.com	Неограничен	○	Banner	Browser
For Free	www.forfree.at	2	○	Banner	FTP
Crosswinds	www.crosswinds.net	Неограничен	○	○	FTP
Internet In The City	www.nettaxi.com	3	○	○	FTP
Angelfire	www.angelfire.com	0,2 / 5	○	●	Browser
On a Mission	www.onamission.com	1	○	Banner	Web
Webprovider	www.webprovider.com	20	●	Pop-Up	FTP
Uncut Productions	www.upws.com	2	○	○	Browser
NedHosting.com	www.nedhosting.com	1	○	Banner	FTP
WOW Mail	www.wowmail.com	12	○	Banner	Browser
Web 4 Free	www.web4free.com	10	○	Header/Footer	FTP/Browser
Freeweb (Digiweb)	freeweb.digiweb.com	10	○	Pop-Up	FTP
My Free Office	www.myfreeoffice.com	2	○	Banner	Browser
The Globe	register.theglobe.com	12	○	Popup	FTP/Browser
ROTFL	members.rotfl.com	2	○	Footer	Template
Freezone	freezone.exmachina.net	5	○	Banner	Browser
Zarcrom	free.zarcrom.com	4	○	○	E-mail
Easy Space	wwweasyspace.com	25	○	Banner	FTP/FP
Free Sites Network	www.fsn.net	20	○	Banner	FTP

КРУПНЕЙШИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА ВСЕМИРНОЙ СЕТИ

Geocities

www.geocities.com

К этому серверу совершенно справедливо применимо множество эпитетов, причем неизменно в превосходной степени. Старейший, крупнейший, известнейший, популярнейший... Более трех с половиной миллионов человек построили виртуальные жилища в «Землеграде». Такое русское имя дал этому уникальному Internet-сообществу знаменитый сетевой журналист Рунета Антон Носик. Я бы тоже хотел в связи с этим внести некоторую ясность. Уж очень часто публика именует его «Геосайтс», видимо, имея в виду Web-сайты. Но ведь на самом деле здесь речь совершенно определенно идет о sities, т. е. городах. Так что господа, по крайней мере, в разговорах со мной старайтесь произносить это название «Геоситиз».

Старая слава – это, конечно, хорошо. Весь вопрос в том, успевает ли монстр-ветеран приспосабливаться к постоянно меняющимся требованиям сегодняшнего дня? Если говорить по большому счету, успевает, а нововведения стали особенно заметны после того, как на Geocities нашелся более чем серьезный покупатель, имя которому Yahoo!. Естественно, появилась более тесная интеграция ресурсов «Землеграда» со всем изобилием полезных сервисов, предоставляемых мегапорталом Yahoo!, но при этом добавляются все новые и новые «завлекалочки» самих Geocities, и, кроме всего прочего, потихоньку увеличивается дисковая квота. Нынче она составляет 11 MB для обычных сайтов и 14 MB – для особо отмеченных, так называемых «featured».

Поскольку «Землеград» имеет структуру, сходную с реальным городом (с подобным построением вы столкнетесь и на некоторых других серверах бесплатного хостинга, например Fortunecity), адреса конкретных домов его жителей строятся по принципу *wwwgeocities.com/Название_района/Название квартала/Номер_дома*, что, как видите, выливается в гигантские по длине URL (сейчас в «Землеграде» насчитывается более сорока районов). Однако дотошные пользователи уже нашли подходящий выход из положения и вовсю используют опять же таки бесплатные сервисы перенаправления типа *da.ru* или *come.to*.

Tripod

www.tripod.com

«Треножник» (а именно так переводится название) – один из старейших и известнейших провайдеров бесплатного Web-хостинга. Это настоящее сетевое сообщество с чатами, дискуссионными форумами и «подами» – своеобразными «клубами по интересам». На сегодня зарегистрировано более 1 млн. 200 тыс. пользователей. По данным компании MediaMetrix, Tripod в настоящее время «растет» быстрее многих своих конкурентов. Каждый месяц прибавляется более 100 тыс. новых членов сообщества. Их привлекают солидная репутация и отличный уровень сервиса. Объем дискового пространства, доступного для создания своего собственного Web-сайта, составляет 11 MB, а адрес созданной вами домашней странички будет иметь вид *members.tripod.com/˜имя_пользователя/*.

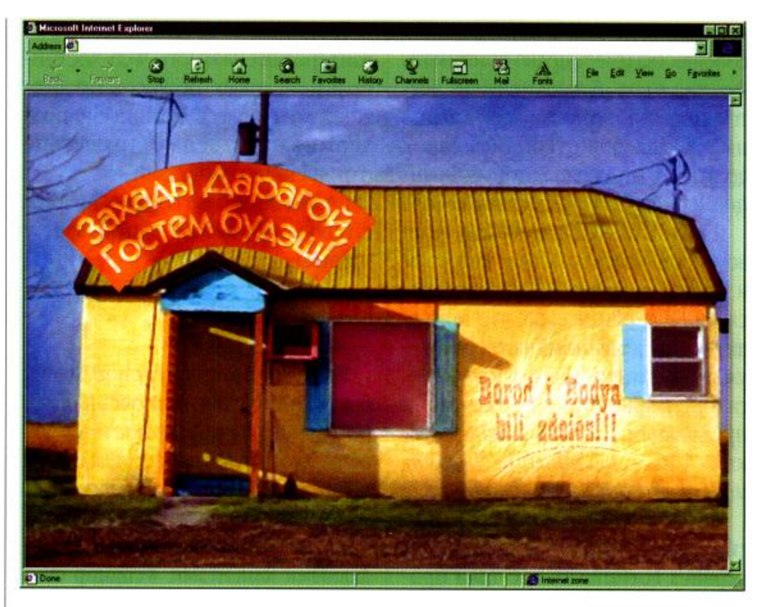
Существует несколько вариантов загрузки ваших файлов на их «законное место» в Сети: с помощью FTP-клиента, через Web-интерфейс и посредством Front Page. Рекламные довески (куда от них денешься!) ограничиваются баннерами, выскакивающими (pop-up) при загрузке каждой странички.

Приняв решение влиться в мощный коллектив «Треножника», вы абсолютно ничем не рискуете. Tripod никуда не исчезнет (к сожалению, такие неприятности иногда случаются с другими провайдерами), скорее наоборот. Свидетельством тому можно считать его слияние с всемирно известным Lycos. Сумма сделки составила 58 млн. долл.

XOOM

www.xoom.com

Самое приятное, чем может порадовать почтеннейшую публику XOOM, это полнейший «беспредел», а точнее, неограниченное дисковое пространство, которое может стать фундаментом не просто для виртуального дома, а для настоящих «сетевых хоромов». Запомнить координаты странички, живущей на XOOM, весьма просто – *members.xoom.com/имя_пользователя*. Сервер довольно быстрый, однако (особенно в первые месяцы его функционирования) сбои случаются чаще, чем этого хотелось бы. Если вы выберете XOOM для хостинга своих Web-апартаментов, приготовьтесь к тому, что над всеми вашими архитектурными изысками воцарится рекламная «крыша», наполнение которой абсолютно не зависит от вас. Другой неприятный «побочный эффект» прописки вашей странички на XOOM проявляется в лавинах спама, сваливающихся в почтовый ящик. Ну не нужны мне коллекции клипартов, однако предложения по поводу их приобретения, поступающие от XOOM, регулярно приходится вычищать из своей корреспонденции. Так что плата за «unlimited webspace» оказывается довольно высокой.



Fortunecity

www.fortunecity.com

«Город Удачи» начали возводить лондонские сетевые зодчие в сентябре 1997 г. Доброжелательное отношение к «горожанам» и мощная рекламная кампания в Сети сделали свое дело, и к июлю 1999 г. его население достигло почти двух миллионов. Граждане, обитающие в Fortunecity, в полной мере наслаждаются сетевой демократией, ибо

каждый член этого виртуального сообщества имеет право принимать участие в его «бурнокипящей» деятельности. К тому же «региональные» отделения открылись еще в десятке стран, среди которых Франция, Германия, Италия и даже Индия.

Город есть город, и даже в сетевом мегаполисе есть свои кварталы и улочки, на которых и размещаются жилища обитателей, что приводит к определенному неудобству – уж очень длинные адреса получаются. Мне, к примеру, при регистрации предложили вот такой «малюсенький» URL – *www.fortunecity.com/underworld/darkforces/1204/*.

Но это, пожалуй, один из немногих существенных недостатков сервиса Fortunecity, все-таки простота работы, достаточно высокая надежность и дружественность по отношению к потенциальным и уже зарегистрированным жителям стоят многого. Предусмотрено несколько способов создания и обновления Web-страничек. Функционируют онлайновые html-редакторы как для новичков, так и для более опытных Web-мастеров. Есть и стандартный вариант загрузки через FTP.

Собственные CGI-скрипты жителей города не приветствуются его мэрией, однако она постаралась сама и предоставила им право пользоваться уже готовыми гостевыми книгами, счетчиками и прочими полезными мелочами.

А не так давно местное руководство предложило жителям нестандартную услугу под названием **HearMe VoicePresence**. Несколько дополнительных строчек html-кода в «исходнике» странички – и она превращается в текстовый или даже голосовой чат.

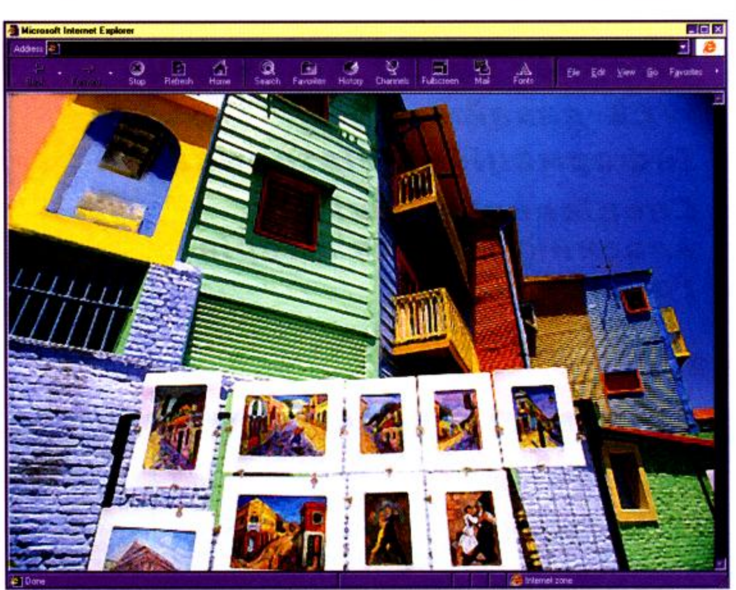
Традиции сотрудничества провайдеров бесплатного Web-хостинга и поисковых ресурсов прослеживаются и здесь. Fortunecity поддерживает «тесные дружеские отношения» с Goto.com.

Словом, в оценке Fortunecity «pro» с большим счетом выигрывает у «contra».

Webjump
www.webjump.com

Как и Fortunecity, этот поставщик бесплатного хостинга очень быстро завоевал популярность среди сетевых жителей. Менее чем за год, к июню 1999 г., свои «законные» 25 МВ здесь получили более 370 тыс. пользователей. Своими потенциальными клиентами Webjump считает как отдельных персон, так и небольшие фирмы, которым не хватает средств для открытия полноценных Web-представительств. Лично мне очень нравится, какой вид имеют адреса сайтов, размещенных на Webjump. Всем им бесплатно предоставляется домен третьего уровня, стало быть, адрес сайта будет выглядеть примерно так – *имя_пользователя.webjump.com*. В отличие от многих конкурентов, Webjump позволяет «хоститься» у себя и коммерческим страничкам. Более того, предлагает им свою собственную систему организации е-торговли.

К недостаткам я отнес бы сложную фреймовую структуру, иногда приводящую к неудобствам при навигации внутри отдельно взятого сайта. На Webjump очень хорошо организовано отслеживание статистики посещений. Можно даже «заказать» ежедневную отправку по e-mail послания, содержащего сведения о количестве уникальных посетителей, общем числе «хитов», вызовах отдельных страничек сайта и прочую полезную для Web-мастера информацию. Кстати, Webjump, на мой взгляд, лучше всех справился с задачей написания такого непременного для любого бесплатного сервиса документа, как FAQ. Здесь он, пожалуй, самый подробный и доступный для понимания пользователями с разным уровнем подготовки.



Homestead
www.homestead.com

Идея, которую попытались реализовать хозяева этого ресурса, сама по себе заслуживает внимания и несколько отличается от всего того, о чем шла речь в данном обзоре. Короче говоря, суть в том, чтобы позволить целым коллективам сетян совместно строить свои сетевые коммуны. На страницах сайта вы не найдете ни слова о том, сколько же места предоставляется желающим под «застройку», однако, судя по всему, не менее 3 МВ. Но самое интересное (и необычное как для бесплатного сервиса) заключается в том, что определенные разделы созданного на Homestead сайта могут быть «запаролены». Сервер довольно быстрый, а «чайникам» придется по душе онлайновый WYSWYG-редактор html-документов. Однако существенных недостатков и здесь не удалось избежать. К числу одного из них я бы отнес отсутствие загрузки с помощью ftp-клиента.

Crosswinds
www.crosswinds.net

Есть у Crosswinds нечто такое, что способно заставить многих любителей «халявы», бросив поиски, остановиться именно на этом сервисе. Неограниченное дисковое пространство и отсутствие рекламы – что может быть приятнее для соискателя, рыщущего по Сети в поисках подходящего местечка для виртуального жилища. Самое удивительное, что от хозяев бесплатных страничек не требуют даже размещения логотипа самих Crosswinds. Правда, «жильцам» запрещается показывать коммерческие рекламные объявления, но участие в системах баннерного обмена (чуть было не написал «обмана») типа LinkExchange никоим образом не возбраняется. Не так давно на Crosswinds стали предоставлять услуги по бесплатному размещению сайтов не только отдельным персонам, но и фирмам, работающим в сфере малого бизнеса. Да, кстати, адрес получается не слишком сложный – *www.crosswinds.net/имя_пользователя*.

В КРУГУ ДРУЗЕЙ И ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Все бесплатные сервисы, о которых шла речь выше, являются, можно сказать, универсальными, поскольку на контент (т. е. информационное наполнение) сайтов никакие ограничения не накладываются. Нет, погодите, поспешил я с этим утверждением. Ограничения все-таки есть, и об их характере нетрудно догадаться. Запрещаются порнография, пропаганда насилия и межнациональной розни, словом, все то, чего по определению не должно быть в приличном доме.

Есть еще одна категория услуг бесплатного хостинга, где наблюдается избирательность по отношению к тематике размещаемых сайтов, но никому в голову не придет трактовать это как некую дискриминацию. А дело в том, что многие уже существующие объединения Web-ресурсов по интересам тоже не прочь принять в свои ряды достойные тематические ресурсы. Так, например, **Audiogalaxy** (*www.audiogalaxy.com*) с удовольствием рассмотрит все предложения сетевых меломанов и выделит бесплатно под музыкальный проект целых 25 МВ. **CollegeClub** (*www.collegeclub.com*), как следует из его названия, ориентирован на студентов. Люди, серьезно занимающиеся вопросами христианства, найдут единомышленников на **Ilovejesus** (*www.ilovejesus.com/*).

А больше всего предложений по бесплатному хостингу специализированных Web-страниц поступает от геймерских сетевых сообществ. В этой связи можем упомянуть **GameAxis** (15 MB) (*www.gameaxis.com*), **Gamepost** (5 MB) (*www.gamepost.com*) или **Warzone** (10 MB) (*www.warzone.com*).

Сами понимаете, что упомянутыми в статье ресурсами список сервисов бесплатного хостинга далеко не исчерпывается, и если ни один из них не привлек вашего драгоценного внимания, не беда. Обратитесь к таблице, в которую мы свели краткую, но существенную информацию о нескольких десятках бесплатных серверов, или загляните на очень полезный Web-сайт *www.freewebspace.net*, где на момент написания нашего путеводителя были собраны сведения о 397 поставщиках услуг бесплатного размещения Web-сайтов. ■


Disco
тека
Еще раз об изучении английского
Зеркало русского характера
Властелины гармоний
От каменного века до падения Рима
Интерактивный учебник для новичков
Политреформы на отдельно взятом ПК

Александр Птица, Лилия Овчаренко

Еще раз об изучении английского



Изучение английского языка с использованием домашнего персонального компьютера – одна из любимейших тем как разработчиков ПО, так и самих пользователей, всеми силами стремящихся овладеть языком международного общения. А это значит, что мы опять возвращаемся к компьютерным репетиторам по английскому.

АНГЛИЙСКИЙ С ОКСФОРДСКИМ АКЦЕНТОМ – ЧЕРЕЗ INTERNET

Название Reward InterN@tive
Разработчик YDP Multimedia
Локализатор-издатель в СНГ «Новый диск»
«ДПК»-рейтинг   

Ох, и надоели назойливые рекламы нoвомодных методик изучения иностранных языков, сулящие мгновенные блестящие результаты без элементарных усилий со стороны пользователя. Что ни говори, а самые респектабельные и уважаемые языковые школы и курсы все-таки предпочитают обращаться к проверенным временем печатным пособиям, составленным ведущими специалистами и опубликованным признанными лидерами – британскими издательствами Oxford University Press, Cambridge University Press, Longman, Macmillan Heinemann.

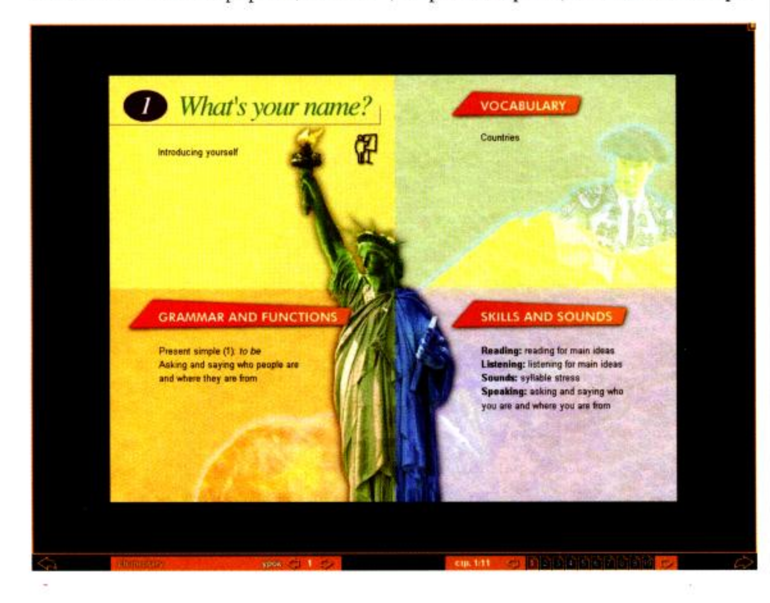
А если попытаться «скрестить» опыт и профессионализм знаменитых преподавателей с уникальными возможностями информационных



технологий? Польская компания YDP Multimedia уже несколько лет плодотворно сотрудничает с оксфордским издательством Macmillan Heinemann. Самый «свежий» продукт их совместной деятельности – обучающий программный комплекс **Reward InterN@tive** – в конце 1999 г. появился и в странах СНГ. Заботы по локализации и изданию курса взяла на себя московская компания «Новый диск».

Я не случайно сделал некоторые реверансы в сторону этой фирмы. Она действительно, уложившись в короткие сроки, качественно и грамотно выполнила огромный объем работ. Дело в том, что полный курс, включающий в себя четыре уровня (от Elementary до Upper-Intermediate), занимает 9 дисков и рассчитан примерно на 600–720 часов занятий (из расчета 150–180 часов на каждый уровень, который обычно изучается в течение одного семестра). Любой из четырех уровней можно приобрести отдельно. Кроме того, сформированы два комплекта: Professional Pack (три первых уровня + установочный диск) и Full Pack (полный курс + установочный диск).

Прежде всего в этом курсе привлекает солидная методическая основа. Автор печатного пособия Reward Саймон Гринолл (Simon Greenall) из Оксфорда принимал непосредственное участие в разработке компьютерного воплощения своего популярного учебника, а в некоторых видеофрагментах, включенных в курс, он появляется собственной персоной и дает советы учащимся. Между прочим, общее время высококачественных видеороликов составляет около 5 часов, а аудиоматериалов – свыше 11 часов.



Не хотелось бы нагружать читателей количественной информацией, характеризующей курс, однако некоторые цифры мы все же приведем. Итак, каждый из четырех уровней разбит на уроки, содержащие 12–15 иллюстрированных экранных страниц. В общей сложности их количество превышает 3000, причем вы не найдете двух страниц, оформленных совершенно одинаково. Расположение материала, фотографии, рисунки, другие элементы общего дизайна делают каждую страничку курса совершенно уникальной. Более 5000 упражнений для тренировки всех видов языковых навыков способствуют контролю над процессом обучения и позволяют, в зависимости от результатов, «на лету» формировать дальнейшую стратегию работы с курсом. Не помешает и большой англо-русский словарь, причем все слова, входящие в него, снабжены аудиозаписями, иллюстрирующими произношение.

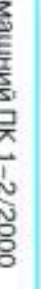
А уж в том, что звучит настоящий британский английский, сомнений быть не может, поскольку все тексты начитаны носителями языка. Технология распознавания речи Via Voice дает возможность отработки произношения, используя произношение носителей языка как эталон-

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Расшифруйте аббревиатуру YDP в названии компании-разработчика курса Reward InterN@tive

2. Назовите все уровни владения языком, в соответствии с которыми построены самые популярные в мире курсы изучения языка

Присылайте свои ответы по e-mail **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех** читателей, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля**, будет разыграна коробка, содержащая установочный диск и два диска с первым (Elementary) уровнем курса **Reward InterN@tive**, предоставленная компанией **«СофтПром», (044) 488-2278**





ное, а также позволяет выполнять соответствующие упражнения.

Все элементы, упомянутые выше, в том или ином виде встречались в других курсах английского языка, с которыми мы знакомили вас ранее на страницах нашего журнала («Домашний ПК», № 10, 1999). Но **Reward InterN@tive** заслуживает того, чтоб назвать его революционным продуктом, ведь доселе мы еще не держали в руках программы обучения иностранному языку, настолько активно использующей методы дистанционного обучения. Это стало возможным благодаря тесной интеграции продукта, установленного на компьютере пользователя, и соответствующих ресурсов Всемирной Сети (*www.reward.ru*). Думаю, вы догадываетесь, что эти сервисы доступны только зарегистрированным пользователям легальных версий. Пока еще не все разделы «сетевой составляющей» курса запущены в эксплуатацию, но совсем скоро и они начнут функционировать в нормальном режиме.

С внедрением в обучающую программу элементов дистанционного обучения через Internet она перестает быть «самоучителем». Теперь студент или ученик, осваивающий премудрости чужого языка, уже не остается наедине со своими трудностями, вопросами и проблемами. К примеру, на «Форуме» под руководством сертифицированных преподавателей будет вестись обсуждение заданных тем. Обмен репликами может происходить как в текстовом, так и в голосовом режимах. Разработаны пять типов сетевых лингвистических игр, позволяющих в реальном времени померяться силами с другими учащимися, сидящими за своими компьютерами за тысячи километров от вас.

А встречали ли вы в подобных курсах письменные упражнения с проверкой? Я более чем уверен, что нет. **Reward InterN@tive** и в этом смысле оставляет конкурентов далеко позади, поскольку в рамках услуги «Учитель» имеется возможность отправлять свои «писания» на проверку опытным преподавателям и, естественно, получать их назад с исправлениями, комментариями и советами наставников.

Услуга «Новости» поможет освоить современную лексику, характерную для англоязычных СМИ. В этой рубрике Web-сервера ежемесячно обновляется дайджест политических, культурных, научных и спортивных новостей со всех уголков планеты, причем для каждого уровня представлена своя собственная, нужным образом адаптированная подборка текстов.

Увлекшись перечислением технологических новинок курса, я как-то даже забыл о таких традиционных объектах рассмотрения, как интерфейс, системы помощи и навигации по программе. Не беспокойтесь – эти немаловажные для комфортности пользователя «детали» у **Reward InterN@tive** в полном порядке.

ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВСЕЛЕННУЮ ЯЗЫКОВ

Название Lingua Land
Разработчик YDP Multimedia
Локализатор-издатель в СНГ «КомпьюЛинк»
«ДПК»-рейтинг 

«...Мы все учились понемногу, чему-нибудь и как-нибудь». Почему-то именно эта фраза первой приходит на ум, когда пытаешься обобщить знания иностранного языка, полученные в школе и университете.

Но, как известно, учиться никогда не поздно, поэтому я с удовольствием, и теперь уже с собственными детьми, осваиваю разнообразные обучающие программы по английскому языку. Увлекательные игровые сюжеты, красочные персонажи, веселая музыка незаметно превращают процесс обучения в приятное времяпрепровождение.





Путешествие в Lingua Land подкупает своим нестандартным подходом. Во-первых, в процессе этого «обучения с приключением» можно познакомиться не с одним, а с пятью языками. А во-вторых, основной акцент в курсе сделан на запоминании иностранной лексики, что, безусловно, поможет вам, блеснуть познаниями в школе, не растеряться в чужой стране и найти друзей в дальних землях.

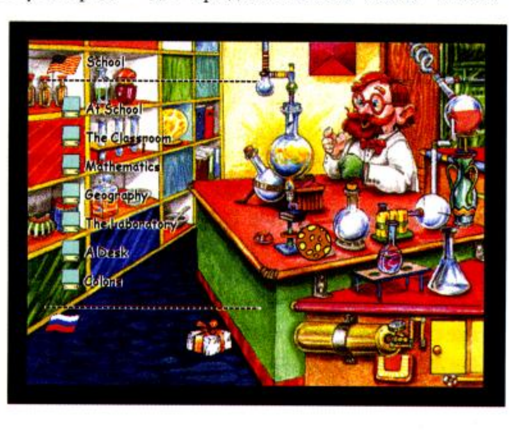
Важным и обязательным условием успешного путешествия по Lingua Land являются базовые начальные знания по любому из предложенных языков, так как в программе не предусмотрено знакомство с алфавитом.

Смело отправимся в путь вместе с компанией маленьких веселых друзей из далекого Космоса. Высадившись на Землю, эти забавные инопланетяне с удивлением обнаружили, что обитатели нашей планеты говорят на разных языках. Обучение сразу пяти языкам (британскому и американскому английскому, немецкому, испанскому и французскому) обещает превратиться для наших космических гостей в захватывающее путешествие.

Для изучения выбраны десять тем. Это могут быть сюжеты о природе и животных, школе и спорте, о будущем и о жизни большого города, людях и их увлечениях и, наконец, о доме и еде. Внутри экрана каждой темы вы найдете список предметов и явлений, которые можно изучать. Щелкнув мышкой на значке «книжка», познакомитесь с новыми предложениям и словами, которые относятся к выбранному предмету или явлению. Все это оформлено в виде забавных картинок, иллюстрирующих путешествие космических гостей.

Внимательно читайте слова, их перевод и слушайте, как они произносятся. Под картинкой расположено несколько значков, помогающих работать с программой и осваивать язык. Например, вы можете распечатать изображение на экране (получится раскраска), прослушать все слова сюжета и диалоги героев, выбрать одну из языковых игр, порадоваться своим успехам, просмотрев таблицу результатов.

О языковых играх в Lingua Land стоит упомянуть отдельно. Здесь есть кроссворд и «прицельная стрельба» по словам. Попав в подводный мир, вы будете вместе с водолазом собирать сокровища, правильно называя русские значения иностранных слов. В какой-то научной лаборатории придется набирать на клавиатуре слова, произносимые диктором. А на огороде предстоит выращивать дивные розы, вспоминая переводы предложенных слов. Чтобы помочь волшебнику собрать камни из его замка, нужно составить целые предложения, восстановив в памяти диалоги дружной компании наших героев.



Найдете вы и познавательный раздел полиглота, благодаря которому можно услышать, как пишется и произносится одно и то же слово на разных языках.

Весь материал курса включает в себя 1000 наиболее употребляемых слов, а также около 100 диалогов для каждого изучаемого языка. Придирчивый критик скажет, что это не так уж и много. Но, поверьте, с Lingua Land вы точно выучите эти слова. А значит, объясниться сможете наверняка. Дерзайте!

Продукт предоставлен компанией K-Trade: тел. (044) 252-9222

Сергей Галушка

Зеркало русского характера

Честно признаться, будучи в школе, я не прочитал ни одного произведения Ф. М. Достоевского. Советских заполитизированных учебных пособий и хрестоматий вполне хватало, чтобы писать идеологически правильные сочинения на любые темы, связанные с личностью и творчеством великого писателя. Увлеченный физикой и математикой, я мечтал посвятить свою жизнь этим наукам и посему вовсе не испытывал особой нужды да и желания читать длинные и довольно сложные для понимания романы.

Название «Ф. М. Достоевский. Полное собрание сочинений»
Разработчик-издатель «Международный Центр Фантастики»
«ДПК»-рейтинг 

Впервые же я открыл для себя Достоевского, когда несостоявшегося ученого со второго курса университета забрали в армию. Возможно, настроение молодого бойца, вызванное тяготами и лишениями воинской службы, способствовало восприятию сочинений Федора Михайловича. Каждую неделю я с нетерпением ждал воскресенья, чтобы хоть на пару часов укрыться в библиотеке и с головой окунуться в атмосферу любимых романов. «Преступление и наказание», «Бесы», «Идиот», «Подросток», «Братья Карамазовы»... Это была какая-то сверхъестественная, я бы даже сказал, гипнотическая любовь. Впоследствии ее слегка остудил своим творчеством, на мой взгляд, не менее великий Владимир Набоков. Благодаря чему сегодня я смог более трезво оценить попавший к нам в редакцию компакт-диск «Ф. М. Достоевский. Полное собрание сочинений».

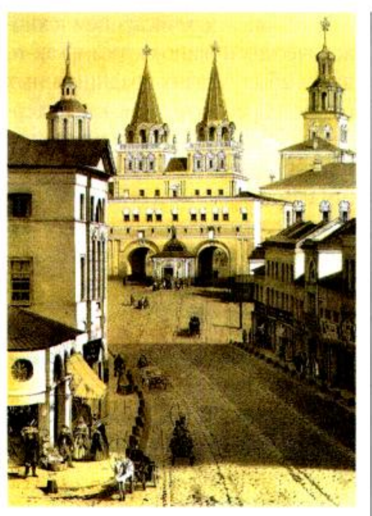
Откровенно говоря, не люблю читать книги с экрана компьютера. В шуршащем перелистывании бумажных страниц есть что-то завораживающее, настраивающее на сам процесс чтения, возможно, это заложено в человеке где-то на генном уровне. И хотя данный программный продукт не разрушает подобных стереотипов, зато несет множество интересных возможностей и удобств.

Диск содержит все художественные произведения великого писателя, а также большинство дневников, критических статей, литературных очерков и заметок Федора Михайловича и, по словам разработчиков, способен заменить около 50 печатных томов. Представляете, какая экономия места на книжных полках! Жаль только, что в электронной версии встречается довольно много досадных опечаток.

Мощная поисковая система позволяет найти любой фрагмент текста в рассказах, повестях и романах, в письмах и бумагах, в дневниках и статьях критиков. Кроме того, с ее помощью можно, например, легко выяснить, сколько раз то или иное слово (выражение) встречается в данном тексте или сразу во всех сочинениях писателя. Этот удобный механизм наверняка заинтересует тех, кто детально исследует творчество Достоевского, во всяком случае еще несколько лет назад о такой возможности можно было лишь мечтать.



Непременно загляните в Галерею, где собрано более 500 изображений. Среди них вы найдете портреты Федора Михайловича и его современников, виды различных городов России того времени, фотографии дневников, писем,



графических набросков и других автографов писателя-пророка, иллюстрации к его произведениям. Наведя курсор мыши на свернутый пергамент в правом верхнем углу экрана, вы сможете отсортировать рисунки, например вывести список лишь тех, на которых представлены сам Достоевский и члены его семьи. Более того, любую понравившуюся картинку, равно как и выделенный фрагмент текста, можно тут же скопировать в буфер, щелкнув на соответствующей кнопке в левом верхнем углу экрана.

В разделе «О Достоевском» содержатся воспоминания современников о великом писателе, а также статьи различных философов, ученых, литераторов о значимости творчества Федора Михайловича для отечественной культуры. Есть среди них серьезные работы А. В. Луначарского, В. В. Розанова, Д. И. Писарева, А. Ф. Кони, есть «хвалебные оды» таланту знатока загадочной русской души, принадлежащие перу В. Г. Белинского, П. В. Анненкова, есть и претензионно-пафосные, местами откровенно злые высказывания «пролетарского» писателя М. Горького.

Несколько слов о музыкальном сопровождении диска. Замечу, что я люблю читать художественную литературу в абсолютной тишине, и поэтому после инсталляции продукта моим первым желанием было просто-напросто отключить звук. Но к счастью, я чем-то отвлекся и сразу этого не сделал. А потом, мимоходом читая рассуждения благочестивого Алеши Карамазова, поймал себя на мысли, что они воспринимаются как-то непривычно, более объемно, что ли. И понял – это происходит благодаря музыке Рихарда Вагнера. Есть что-то общее в творчестве великого писателя и великого композитора – какая-то единая мистическая динамика, общая движущая сила, необыкновенная стройность и, вместе с тем, многогранность талантов. На свое усмотрение вы можете выбрать музыкальную тему из опер «Полет Валькирий» или «Тристан и Изольда», либо увертюру к «Тангейзеру». Эта музыка позволяет лучше прочувствовать атмосферу творчества Достоевского. В результате, говоря словами Х. Д. Алчевской, перед нами предстает не просто «даровитый автор художественных произведений», не просто «человек с чутким сердцем, с отзывчивой душой, горячо откликавшийся на все злобы дня», но и целая эпоха, целая страна, целый народ.

На упаковочной коробке диска написано «Рекомендовано в качестве учебно-методического пособия для учащихся школ, техникумов, вузов», правда, остается загадкой – кем. Но после знакомства с продуктом я с удовольствием бы поставил и свою «скромную подпись» под этим утверждением.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 243–3398

Сергей Галушка

Властелины гармоний



Несмотря на то что в детстве я пять лет исправно посещал музыкальную школу, любовь к классической музыке в то время мне так и не привили. Что явилось тому причиной – трудно сказать, то ли нерадивость ученика, ежедневно грозящего родителям «взорвать пианино», то ли бездарность педагога, который по полгода заставлял зубрить к академконцертам одни и те же набившие оскомину произведения. В результате на тот момент, когда мне пришлось бросить учиться игре на фортепиано, шедеврами классической музыки я считал вальсы и оперетты.

Название «Энциклопедия классической музыки»
Разработчик «Интерактивный мир»
Издатель «Коминфо»
«ДПК»-рейтинг   

Но с годами ситуация стала меняться. И сегодня я уверен, что во многих людях симпатии к классике просыпаются лишь тогда, когда они устают от наркотического беснования на сцене длинноволосых людей неопределенного пола, возраста и рода занятий; от навязчивого эстрадного зелья с неизменно-нелепыми рифмами, постоянно льющегося с экранов телевизоров; от однотипной пустоты проблем и чувств, которые стремятся затронуть в нас хитроумные дельцы с помощью всего того хлама, именуемого «попса».

В наше время «клипового мышления» знакомиться с классикой нужно начинать постепенно, поскольку слушать такую музыку – это не только наслаждение, но и духовный труд сопереживания автору, его идеям и



чаяниям. Помнится, где-то в середине восьмидесятых годов «Мелодия» стала выпускать замечательные подборки классических произведений в серии «Музыкальный телетайп». Надо отметить, прекрасная была идея, так сказать, ликбез для начинающих, «кормление через сосочку детских желудков», не воспринимающих твердой «взрослой пищи». Примерно к такому виду продуктов следует отнести и мультимедийную «Энциклопедию классической музыки».

В ней представлены свыше 200 аудио- и видеофрагментов наиболее популярных и значимых для мировой культуры произведений (кстати, ко многим из них существуют поясняющие заметки, касающиеся стиля, жанра и времени их создания); собрано около 400 кратких биографических статей о композиторах разных стран и эпох; в электронном словаре дана трактовка более 500 музыкальных терминов. Кроме того, в этой энциклопедии вы найдете массу интересных материалов о знаменитых певцах и музыкантах XIX–XX вв., а также о различных инструментах. Многие ее статьи проиллюстрированы репродукциями известных картин, поясняющими анимированными рисунками, видеофрагментами из опер и балетов.

Совершенно незабываемыми окажутся для вас тематические экскурсии, посвященные истории становления музыкальных культур 12 различных стран, сопровождаемые дикторским текстом, необходимыми аудиофрагментами и показом слайдов.

Отдельного разговора заслуживает продуманная система поиска. Вы можете искать нужный материал по слову, словосочетанию или группе слов; ограничиться интересующими вас разделами – композиторы, произведения, инструменты, исполнители, жанры, эпохи, словарь; задавать определенный временной промежуток в пределах от 604 до 2000 гг.; искать статьи, посвященные музыкальной культуре одной из 34 представленных здесь стран, среди которых есть и Украина.

При чтении любых статей очень удобно пользоваться трехуровневым механизмом гипертекстовых ссылок, а также простой системой закладок. Кроме того, подключив внешний текстовый редактор, вы получите возможность распечатывать интересующие вас материалы.

Если возникло желание увидеть во всей полноте картину наиболее значимых событий в мировой музыке, обратитесь к разделу Хронология.



Оценить же имевшиеся у вас или приобретенные благодаря Энциклопедии знания в области классической музыки помогут викторины. Вопросы здесь встречаются самой различной сложности. Да простят мою некомпетентность истинные ценители классической музыки, но на некоторые из них я не смог ответить, например: «Назовите современного авангардного американского композитора, автора оригинального сочинения «4 минуты 33 секунды», во время исполнения которого пианист сидит на сцене, не прикасаясь к клавишам». На обдумывание каждого ответа дается 20 секунд. Если вы знаете, где искать его в материалах Энциклопедии, то остальное, как говорится, дело техники.

Таким образом, я не сомневаюсь, что данный продукт заинтересует очень многих.

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Кто из современных пианистов был признан непревзойденным интерпретатором произведений А. Скрябина?
а) Э. Гилельс;
б) С. Рихтер;
в) В. Софроницкий

2. Какой духовой инструмент исполняет тему Дедушки в симфонической сказке С. Прокофьева «Петя и Волк»?
а) тромбон; б) фагот;
в) валторна

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **«Энциклопедия классической музыки»**, предоставленный компанией **«Новый Диск», www.nd.ru.**

Лилия Овчаренко

От каменного века до падения Рима

Когда на моем рабочем столе появился мультимедийный «Атлас Древнего мира», я сразу же вспомнила замечательных преподавателей, которые открыли для меня историю человечества. Их лекции завораживали глубиной и каким-то элементом волшебства. Мы слушали рассказы о появлении первых людей и цивилизаций так, как дети слушают сказки. Тайны Рима и Греции, Египта, Вавилона и Ассирии, Шумера и Финикии не могли оставить равнодушными ни одного из нас.

Название «Атлас Древнего мира»
Разработчик Maris Multimedia
Локализатор-издатель в СНГ «Новый Диск»
«ДПК»-рейтинг

Остается лишь жалеть о том, что не было под рукой в те дни помощника, подобного «Атласу Древнего мира». Этот диск раскроет для вас невероятное количество тайн истории. Авторы адресовали свой продукт школьникам и студентам. Я бы непременно порекомендовала «Атлас» и преподавателям, а также всем, кто интересуется этой наукой.

«Атлас» представит вам огромный пласт мировой истории, начиная с древних предков современного человека и заканчивая эпохой Римской империи до ее распада в 476 году н. э. Создатели продукта исходили из того, что сообщества людей развивались параллельно, оказывая влияние друг на друга посредством торговли и миграций. Поэтому основные цивилизации (культуры) подобраны так, чтобы дать сбалансированное представление об истории человечества за 5 млн. лет, исключив неоправданное внимание к той или иной из них.



Древний мир «поделен» на восемь регионов: Европа, Западная и Южная Азия, Восточная Азия, включая Австралию и Океанию, Африка, Северная, Центральная и Южная Америка. На этих территориях составители выделили 44 основные цивилизации. Вы найдете подробные обзоры по каждому из перечисленных географических регионов и по каждой культуре.

Самым удобным способом доступа к материалам по необходимой вам цивилизации являются 52 «временные полосы» культур, расположенные в основном окне программы. Каждая такая «полоса» представляет собой исторический интервал существования данной культуры или обзор географического региона, в котором она находилась.

Щелчок мышью по «временной полосе» открывает окно, где размещено краткое описание культуры с анимационной лекцией и интерактивными картами. Каждая цивилизация снабжена «путеводителем», цель которого – помочь вам сориентироваться в массе сведений, относящихся к этой культуре. Состоит «путеводитель» из значков разной формы, указывающих на тип информации, которую они представляют. Здесь можно найти карты районов и поселений, рассказы в картах, озвученные древние документы, планы раскопок и музыку древних народов, сцены из повседневной жизни и рисунки с текстами. Энциклопедия поражает глубиной материала, продуманностью и какой-то внутренней логикой. Да и как не восхититься, к примеру, звучанием древних инструментов, копии которых созданы пытливыми археологами, или не послушать отрывки из древних источников, относящихся к интересующему вас времени? В некоторых из них излагаются известные события или легенды, другие являются свидетельствами современников.





Для показа повседневной жизни (или ритуалов) древних народов в «Атласе» использован художественный стиль того времени. Передвигая курсор по картинке, вы тем самым будете последовательно включать анимации, отображающие определенные фрагменты из жизни выбранной вами цивилизации. Кроме того, у вас, как у настоящих археологов, есть возможность слой за слоем изучать древние захоронения, будь то Мавандуйская гробница или Пазырык, Аджанта или гробница Цинь Ши Хуанди.

«Атлас» содержит также семь виртуальных реконструкций древних построек с использованием 360-градусных панорамных рисунков. Вы можете подробно рассмотреть, к примеру, дом в Мохенджо Даро или гробницу Нефретари, храм Бонампак или хижину Дземон, а также одновременно открывать всплывающие окна с текстовыми комментариями.

В отличие от большинства других мультимедийных справочных или образовательных изданий, «Атлас» позволяет вам держать открытыми одновременно несколько окон. Таким образом, вы сможете изучать и сравнивать различные культуры, существовавшие, например, в одно время.

Пользователи, имеющие выход в Internet, могут подсоединиться к Web-сайту «Атлас Древнего мира», с помощью которого они получат доступ к последним археологическим находкам по всему миру.

Остается только надеяться, что «Атлас Древнего мира» поможет вам лучше понять и осмыслить свои исторические корни и общечеловеческое культурное наследие, в котором есть доля и наших далеких предков.

Продукт предоставлен компанией K–Trade: тел. (044) 252–9222



Роман Хархалис

Интерактивный учебник для новичков

Что общего между покупкой компьютера и автомобиля? В обоих случаях счастливый хозяин, вдоволь насмотревшись со всех сторон на свое приобретение, в конце концов оказывается перед проблемой – как подчинить себе норовистую машину и заставить ее приносить пользу. Опытным специалистам в этом отношении проще. Тем же, кто только собирается научиться пользоваться компьютером, можно посоветовать превратить ПК в личного учителя.

Название «Самоучитель Microsoft Windows 98»
Разработчик «КомпактБук»
Издатель «Новый Диск»
«ДЛК»-рейтинг 

Если вы регулярно будете «общаться» со своим электронным другом, то со временем станете вполне грамотным пользователем даже при минимальной посторонней помощи. Поэтому идея изучения компьютера посредством самого компьютера пользуется большой популярностью. Существует множество образовательных программ, посвященных тем или иным аспектам работы с ПК и предназначенных для пользователей разного уровня подготовки. К нам в редакцию попала одна из них – появившийся недавно «Самоучитель Microsoft Windows 98», разработанный российской компанией «КомпактБук» и рассчитанный на начинающих.

Любопытно, что в коробке кроме самого диска находится... книга Камилла Ахметова «Windows 98 для всех». До сих пор попыток такой «интеграции» печатного и мультимедийного пособий я не замечал. А ведь это очень простой, но эффективный метод, позволяющий на порядок повысить качество обучения и легкость усвоения материала. Заметьте, что данную идею уже довольно долго эксплуатируют авторы самоучителей иностранных языков на аудио- и видеокассетах.

Интерактивный курс рассчитан на выработку у пользователя базовых навыков взаимодействия с ПК. Много внимания уделено начальному этапу обучения – подробно рассмотрены манипуляции мышью, основные элементы интерфейса Windows-приложений и действия с ними. Темы, которые предстоит пройти дальше, – работа с Windows 98, настройка интерфейса, практическое применение возможностей многозадачности и обмена данными, освоение локальных сетей и Internet. Всего в программе 18 уроков, сгруппированных в пять тематических разделов.

Урок представляет собой последовательность «шагов», выполняя которые, пользователь постепенно осваивает материал. Очень часто программа просит произвести упоминаемое действие. Поначалу это простые манипуляции мышкой (указание, обычный и двойной щелчок, перетаскивание) с учебными объектами, но уже после нескольких вводных уроков мы попадаем в среду, полностью воссоздающую интерфейс Windows 98. При необходимости можно воспользоваться подсказкой – в этом случае система «перехватывает» курсор, по очереди выполняет все операции, а затем предоставляет пользователю свободу действий, чтобы он мог повторить показанную последовательность. Правда, интерфейс учебной оболочки получился несколько однообразным и со временем может наскучить, но эта «святая простота» – скорее, признак хорошей методики и не отвлекает от самого процесса учебы.

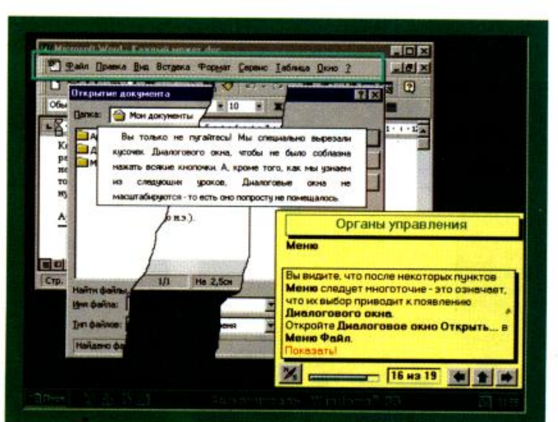
Немного обескураживает то, что обучение происходит в полной тишине, за исключением только нескольких случаев, когда выполнение упражнения сопровождается звуковыми эффектами. А ведь было бы очень полезно как минимум прочитывать голосом диктора теоретические пояснения к урокам и комментировать действия учащегося. Многие люди воспринимают информацию на слух лучше, чем визуально, да к тому же чтение текста с экрана монитора нельзя назвать удобным.

Второе замечание связано с очень интересной особенностью «Самоучителя...» – вложенным печатным пособием. Конечно же, один из самых популярных учебников по Windows 98, в котором пользователь может найти дополнительную информацию, – это очень хорошо, но... Проблема в том, что материал интерактивной обучающей системы никак не связан с книгой – нет даже простых текстовых ссылок на ее главы или разделы. Следовательно, огромный потенциал печатного издания как источника теоретической информации задействован не полностью.

Но все же программу, ставшую предметом нашего разговора, нельзя назвать неудачной. Ее очевидное назначение – быть первым путеводителем для новичка, купившего свой первый домашний ПК. «Самоучитель...» поможет пользователю сделать первые шаги в освоении компьютера. Дальнейшее же повышение квалификации зависит только от вашей настойчивости и страсти к знаниям.

Продукт предоставлен компанией «Новый Диск», www.nd.com





Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Какую клавишу шутники обычно называют Any Key?
а) комбинацию <*Ctrl + Alt + + Del*>; б) выключатель питания; в) *Esc*

2. Автором какой серии популярных учебников для пользователей ПК является К. Ахметов?
а) «IBM PC для пользователя»;
б) «Самоучитель работы на персональном компьютере»;
в) «Курс молодого бойца»

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, кто сообщит правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля**, будет разыгран диск **«Самоучитель Microsoft Windows 98»**, предоставленный компанией **«Новый Диск», www.nd.com.**

Олег Данилов

Политреформы на отдельно взятом ПК

На первый взгляд кажется, что нарисовать карикатуру или шарж, особенно с помощью компьютера, проще простого. Фотографическое сходство не нужно, да и в реалистичности изображения нет необходимости. Но не тут-то было, любой художник скажет вам, что карикатура – один из сложнейших жанров. Чтобы сделать смешной, а главное похожий на оригинал шарж, надо, во-первых, уметь хорошо рисовать и, во-вторых, иметь чувство юмора и меры. Если вторая составляющая успеха карикатуры – личная проблема каждого, то собственно при рисовании вам помогут специализированные графические редакторы типа Kai's SuperGoo.

Название «Реформер»
Разработчик Stoik Software
Издатель «Новый Диск»
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Мы уже несколько раз рассказывали на страницах «Домашнего ПК» о графических редакторах для рисования шаржей. В февральском номере за прошлый год подробно рассмотрен классический пакет такого рода от MetaCreations, а в сентябре – Ulead Face Factory, предназначенная для создания трехмерных карикатур. Как вы могли заметить, это программы западные, соответственно и стоимость у них



западная, вряд ли ее можно назвать приемлемой для нашей страны. Но хотя пророков в своем отечестве и не ищут, они время от времени находятся самостоятельно. Так было и с авторами графического редактора Deformer, который является несколько упрощенным аналогом Kai's SuperGoo, – программистами из российской компании Stoik Software.

Оказывается, эта, практически неизвестная на родине фирма давно занимается выпуском полноценных графических редакторов и развлекательных программ для западного рынка. И вот, наконец-то, издательский дом «Новый Диск» обратил внимание на продукт компании и локализовал его под именем «Реформер». Такое название обусловлено в первую очередь политической конъюнктурой. Благодаря активной предвыборной кампании, да и общей высокой политизированности электората на территории нашего северного соседа, программа для создания шаржей и карикатур на ведущих политиков должна пользоваться огромным спросом.



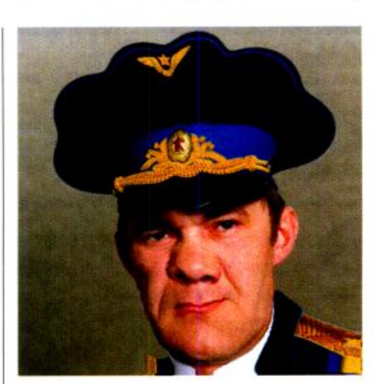
Если вас не интересует российская политика, вы сможете открыть любой графический файл либо загрузить в «Реформер» изображение со сканера или другого TWAIN-совместимого устройства.

Кроме статичной картинки, «Реформер» способен создавать файлы анимации, представляющие собой своеобразные сцены морфинга между ключевыми кадрами, задаваемыми вами. Причем пользователь может указывать скорость перехода между кадрами, изменять размер картинки и сохранять свои «работы» в виде файлов формата *.avi или анимированных изображений *.gif (просто раздолье для держателей Web-сайтов, особенно политической направленности). Кроме того, поддерживается экспорт картинок в форматы TIFF, BMP, PCX, TARGA, JPEG, GIF, PCX и PNG, а также печать отдельных кадров.

Конечно же, по стильности оформления интерфейса и количеству реализованных функций «Реформер» уступает Kai's SuperGoo, но базовые элементы работы с изображением сделаны в программе неплохо. Итак, что же можно сотворить с фотографией намеченной вами «жертвы»? Для обработки изображения применяются следующие инструменты. «Катастрофы» – в эту группу входят: «Коллапсы» (имитирует стягивание картинки к центру); «Воронки» (похож на предыдущий, только с более гладкими контурами); «Взрывы» (расширение изображения от центра к краям); «Удары» (то же, но с более гладкими контурами). Две следующие группы инструментов «Сжать» и «Расширить» выполняют соответствующие их названию действия с различной силой и на областях разного размера, кроме того, возможно сжатие и растяжение портрета только в горизонтальной или вертикальной плоскости. Инструменты «Очистить» позволяют постепенно отменять или сглаживать деформации на части изображения. «Глобальные» – в этом меню спрятаны эффекты, действующие сразу на все изображение, такие, как вращение, увеличение, уменьшение, отражение в воде с рябью, отражение в волнистом зеркале (на манер комнаты смеха) и т. д. В последнем разделе «Сундучок» находятся инструменты, размазывающие изображение, создающие вихри и поворачивающие части фото.







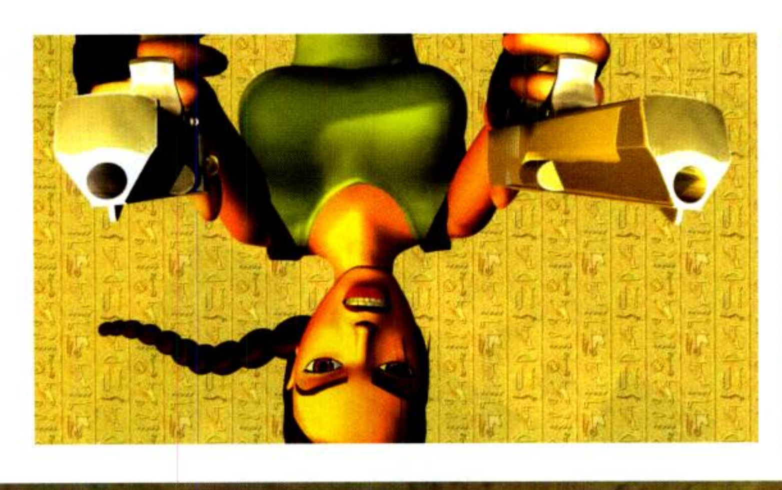
Несмотря на достаточно простой интерфейс, все операции абсолютно прозрачны, а применение инструментов не вызывает никаких проблем даже у начинающего пользователя.

Ну что ж, благодаря относительно невысокой цене этот продукт должен показаться интересным всем любителям повеселиться над ближними. А может быть, в скором будущем, после выпуска дополнений с фотографиями украинских политиков, им заинтересуются и предвыборные штабы отечественных кандидатов в депутаты...

Продукт предоставлен компанией «Новый диск», www.nd.ru

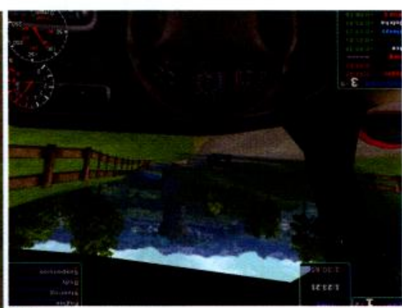


«Игровые Оскары'99».
Церемония вручения
Безымянный в Городе
Дверей
Огнем и Мечом, или Запи-
шите меня в крестоносцы
Quake III Arena vs. Unreal
Tournament: бой за звание
чемпиона мира в супертя-
желом весе
Близкие контакты третьего
рода
Ни слова о Джордане
Альтернативные рассияне,
понимаешь!
Ударим автопробегом по
бездорожью и разгильдяй-
ству!
Три кита EA Sports
Особенности национального
пилотирования, или Где
твои крылья?
Чисто по понятиям
ИГРО
тека
Убить Лару Крофт
В шляпе и с хлыстом
Последнее Откровение Лары Крофт
Мы говорим Cryo, подразумеваем
«Красиво!»
Новая кровь в новых сосудах
Чудес не бывает?
Отдай мою посадочную ногу!
И вечный бой...
Возвращение в Затерянный мир
Геймерско-русский словарь
















system shock 2
www.shock2.com


TIBERIAN SUN

Александр Птица, Сергей Светличный, Олег Данилов



«Игровые Оскары'99». Церемония вручения

Хотя, по большому счету, настоящее начало третьего миллениума ожидается лишь через год, так и быть – согласимся с теми, кто уже отпраздновал приход нового века. Уж больно красивое число с тремя нулями знаменует собой наступивший 2000-й. Игровые журналы и Web-сайты наперебой составляют хит-парады «игр столетия», «игр тысячелетия», окидывая взглядом период времени чуть ли не до Рождества Христова.



Мы же решили ограничиться только что «помахавшим на прощание ручкой» 99-м годом и, к тому же, чуть переиначить формулу присуждения «знаков читательских симпатий» по сравнению с подобной акцией годичной давности (см. «Домашний ПК», № 2, 1999). Учитывая, что компьютерные игры все более начинают походить на интерактивные кинофильмы, мы, не долго думая, позаимствовали у самой уважаемой кинопремии ее название и перечень основных категорий.

Как происходит процесс присуждения настоящих «Оскаров»? Сначала формируется список претендентов во всех номинациях, затем члены Американской Академии киноискусства делают свой выбор и, наконец, на финальной церемонии вскрываются конвертики, объявляются победители, а заветные золотые статуэтки перекочевывают в руки своих владельцев.

Примерно так же поступили и мы. Сначала – определение пятерки претендентов в данной категории, затем – голосование. По сути дела мы предложили всем потенциальным «избирателям» стать членами нашей собственной «Игровой Академии». Так что поздравляем вас, новоявленные академики игровых наук и искусств.

После того как в последнем номере журнала за прошлый год были опубликованы наши предложения по поводу количества и «качества» номинаций, редакцию завалили электронными и обычными письмами , в которых читатели не только предлагали своих кандидатов в лауреаты, но и настоятельно требовали расширить список за счет традиционных жанровых категорий. И в окончательном варианте опросника мы пошли навстречу пожеланиям «играющих трудящихся», добавив к исходным десяти еще пять номинаций. В каждой из них было представлено по пять претендентов, кроме самой главной «Игра года», куда вошли по два представителя от каждого жанра, – всего десять.



Отбор достойнейших оказался весьма нелегкой задачей, ведь в ушедшем году разработчики и издатели порадовали нас огромным количеством интересных игр, многие из которых с сожалением пришлось вычеркнуть из списка. В этом своеобразном кастинге предпочтение отдавалось проектам, выгодно отличающимся от других новизной игровых идей, художественными достоинствами (в конце концов, мы ведь «Оскаров» раздаем, а не звания вроде «лучший клон C&C столетия» или «Quake-киллер миллениума»), но при этом не сбрасывались со счетов и достижения современных технологий – ведь благодаря им разработчикам удается создавать настолько достоверные миры.

Выбор редакции

Члены нашего редакционного коллектива, как и все владельцы домашних ПК, любят в свободное время поиграть в компьютерные игры. Поэтому на одной из очередных редакционных летучек на повестке дня вопросом номер один значилось определение «Выбора редакции». Абсолютного единодушия, как и следовало ожидать, не наблюдалось, так что пришлось устраивать еще одно внутриредакционное мини-голосование, с результатами которого мы и предлагаем вам познакомиться.

ИГРА ГОДА
System Shock 2

Может в это трудно поверить, но мы не рассматривали *Q3A* и *UT* как главных претендентов на титул «Игра года» по версии редакции «Домашнего ПК». В этом вопросе наблюдалось полнейшее единодушие. Все как один согласились с мнением, что более цельной игры, обладающей незабываемой атмосферой, великолепным сюжетом и захватывающим геймплеем, чем *System Shock 2*, в прошедшем году не было.

ACTION-ARCADE
Unreal Tournament

Со счетом 33:29 *Unreal Tournament* выиграл у *Quake III Arena*, подробности – в соответствующем материале этого номера.

RPG
Baldur's Gate

RPG – понятие растяжимое, поэтому в данной номинации присутствуют абсолютно разноплановые продукты, однако заслуживающей этого почетного титула мы посчитали именно «Врата Балдура» – игру, органично сочетающую в себе увлекательность с классическими принципами ролевой системы AD&D.

ADVENTURE
Outcast

Споры были недолгими – творение бельгийских разработчиков покорило нас глубокой проработкой игрового мира, которым не погнушались бы самые серьезные RPG, а также невероятной красотой пейзажей мира Адельфы. Да и Московский симфонический звучит потрясающе...

SIMULATION
Rally Championship 2000

Хотя раздел симуляторов по разношерстности представленных в нем игр оставляет далеко позади все ос-

тальные, именно «Чемпионат Ралли», на наш взгляд, может называться лучшим «симулятором года» в самом прямом смысле этого слова. Потрясающий реализм и точность имитации гоночного автомобиля произвели огромное впечатление на большую часть редакции.

STRATEGY-WARGAME
Homeworld

Очередная «Первая Полностью Трехмерная» стратегия действительно оказалась таковой: *Homeworld* совершил настоящий прорыв в третье измерение и заслуженно получает наш выбор.

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)
Gabriel Knight 3

По традиции самыми сильными сценариями отличаются адвентюры. В этом году было много игр с мощным сюжетом и в других жанрах, тем не менее детективно-мистический роман, рассказанный Jane Jensen, по нашему мнению, достоин публикации в виде отдельной печатной книги.

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ
Cutter Slade (Outcast)

Крутой экс-коммандо с лицом Брюса Уиллиса, неистощимым запасом циничного юмора и незаурядной смекалкой был вне конкуренции – нас просто заставили поверить в реальность его существования.

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ
Rynn (Drakan)

Сексапильная барышня с двухметровым молотом и ручным драконом на поводке потеснила уже начинающую стареть секс-бомбу Лару Крофт. Надо сказать, что на наш выбор в немалой степени повлияла и очень симпатичная «живая Ринн», присутствовавшая на всех главных выставках прошлого года и украшавшая страницы многих игровых журналов, в том числе и нашего.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА
Horned Reaper (Dungeon Keeper 2)

Ветеран подземных сражений с силами добра – старина Хорни – не сдает своих позиций и в новой инкарнации стал еще сильнее, еще рогатей и еще смешнее. Да, бывают случаи, когда рога не являются недостатком для существа мужского пола.

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
System Shock 2

Ошеломляющий успех второго «Системного Шока» в немалой мере обусловлен великолепным звуком, заставляющим игрока испытывать неподдельный страх. Именно по этой причине самым впечатлительным приходилось уменьшать громкость и отключать поддержку A3D.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ
Omikron: The Nomad Soul

Не каждый день рок-легенды настолько глубоко внедряются в виртуальный мир (в прямом и переносном смысле). Если бы ансамбль The Dreamers под управлением загадочного Boz посетил с концертами наше измерение, то аншлаги ему были бы гарантированы.

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)
Tiberian Sun

Мнения об играх серии C&C могут быть прямо противоположными, но никто не станет отрицать, что их «околоигровое пространство», включающее инсталляцию, вступительный ролик и заставки, создано в лучших традициях голливудских киноблокбастеров. Не стала в этом плане исключением и Tiberian Sun.

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ
Homeworld

Что особенного может быть в банальном и пустом Космосе? Оказывается в нем масса всего интересного. Homeworld настолько красивая игра, что порой геймеры завороженно следили за простым сборщиком ресурсов, совершенно забывая о необходимости контролировать ход боя. Можно даже сравнивать игру со знаменитыми «Звездными войнами», причем «лукасовцам» еще есть чему поучиться у разработчиков Homeworld.

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СНГ) ИГРА ИЛИ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Аллоды 2

Несмотря на обилие претендентов на звание лучшей отечественной игры, мы решили остановить свой выбор на продолжении RPG-стратегии от Nival. Эта игра – вторичная по отношению к первой части – получилась на редкость целостной и интересной. Более того, предвосхитила (наряду с Аллодами 1) появление нового жанра RPS – Role Playing Strategy.

Процесс пошел...

Онлайновое голосование проводилось с 17 декабря 1999 г. по 15 января 2000 г. на Web-сайтах ITC-Online (*beta.itc.kiev.ua*) и «ГаММеР» (*gammer.kiev.ua*). За это время через наш «избирательный участок» прошли около 1400 человек, что, кстати говоря, более чем вдвое превышает показатель прошлого года (600 проголосовавших).

Сеть, как известно, штука интернациональная и границ не имеет, так что среди наших респондентов есть любители игр не только из Украины и России, но и стран «дальнего зарубежья» – США, Израиля, Нидерландов, Германии, Канады, Польши, Египета, и всех экс-советских прибалтийских государств.

В очередной раз мы убедились, что игроки у нас в основном «мужеска полу». Судя по количеству ответов в разных категориях самыми активными были поклонники action, наименьшей же популярностью пользуются, как это ни печально, адвентюры. Мы рады сообщить, что среди голосовавших замечены «не последние» люди в игровом мире: разработчики из известных российских компаний, а также журналисты из дружественных нам изданий. Поэтому можно с уверенностью заявить, что наша акция не прошла незамеченной.

А теперь даем команду: «Включить прожекторы и микрофоны!». Церемония объявления победителей опроса читателей журнала «Домашний ПК» и Web-сайта «ГаММеР» начинается.

And The Winners Are...

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СНГ) ИГРА ИЛИ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Горький–17»	43,01%
«Аллоды 2»	28,53%
«Князь: Легенды Лесной страны»	14,9%
«Шизариум»	7,9%
SimCity 3000	6,36%

Хотя формулировка названия этой категории предполагала, что в ней участвуют на равных оригинальные разработки отечественных игроделов и локализации зарубежных продуктов, все-таки мы в глубине души желали победы «нашей» игре. Однако «господа избиратели» рассудили по-иному и отдали пальму первенства творению польских соседей, претерпевшему серьезное препарирование под скальпелями московских умельцев из Snowball. Нисколько не умаляя достоинств игры, мы полагаем, что во многом здесь дала себя знать агрессивная рекламная кампания, сопровождавшая ее выход. Опять же, жанровая принадлежность (эдакий сплав походовки в духе Incubation с элементами адвентюры и неоднозначным сюжетом) привела в стан ее активных сторонников намного больше народу, чем у того же «шизанутого» квеста или спокойного имитатора деятельности градоначальника (хотя по качеству локализации названные два продукта нисколько не уступают, а во многом даже превосходят «Горький-17»).

Преимущество «Аллодов 2» над столь долго ожидавшимся «Князем» тоже имеет совершенно разумное объяснение. Слишком томительным было ожидание «Легенд Лесной страны». Игроманы рассчитывали на по меньшей мере что-то вроде российского «Diablo-киллера», а когда увидели, что «нет, не тянет», тогда и наступило охлаждение и даже разочарование. «Аллоды» же, не скрывая своего «сиквельного» характера и не претендуя на «революционную» новизну, медленно, но верно расширяли круг своих поклонников, что и сказалось на результатах голосования.

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Quake III Arena	46,92%
Homeworld	23,24 %
Descent Freespace 2	17,45%
Nocturne	7,1%
Wheel of Time	5,29%

Разве кто-то сомневался? С самого начала было ясно, кто именно окажется победителем в этой номинации. Фактически лучший на данный момент игровой «движок» с поддержкой всех мыслимых и немыслимых спецэффектов с легкостью вывел Q3A в лидеры. Даже очень красивый и, что, на наш взгляд, более важно, невероятно

стильный Homeworld вынужден был уступить и в итоге оказался лишь на втором месте. А жаль...

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

C&C: Tiberian Sun	35,97%
Dungeon Keeper 2	30,82%
Mechwarrior 3	14,75%
Omikron: The Nomad Soul	10,39%
Wheel of Time	7,99%

Надо признать, что «за отчетный период» мы так и не встретились с роликами, равными по классу лидерам прошлого опроса (Starcraft+Broodwar и Fallout 2). Тем не менее впечатляющих работ на этом поприще было немало.

Сразу же определились два явных лидера, причем они оказались совершенно противоположными по своему характеру. Основательности и солидности киновставок с настоящими голливудскими звездами масштаба Джеймса Эрла Джонса (на счету этого ветерана киноиндустрии более сотни ролей и огромное количество «озвучек», включая леденящий душу голос легендарного Дарта Вейдера) в Tiberian Sun приколисты из Bullfrog противопоставили совершеннейшую бесшабашность, иронию и черный юмор минифильмов, живописующих забавные моменты из нелегкого быта обитателей подземелья, живущих под чутким руководством соответствующего Хранителя. Борьба шла на равных, и лишь незадолго до финиша «серьезность и реалистичность» совершили мощный рывок, благодаря которому «Солнце Тибериума» взошло на высшую ступеньку пьедестала почета.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Homeworld	30,53%
Outcast	21,31%
Omikron: The Nomad Soul	19,99%
Darkstone	15,86%
Interstate'82	12,32%

«Эта музыка сделала Космос одним действительно большим, большим настроением», – сказал как-то обозреватель Web-сайта Gamespot (*www.gamespot.com*) о нашем победителе в этой номинации. Казалось бы, ничего такого сверхъестественного в музыкальном пространстве, на фоне которого разворачиваются космические сражения в *Homeworld*, и нет. И не только участие «динозавров» арт-рока из группы Yes выдвинуло ее в лидеры. Главное здесь то, что музыкальный фон идеально подчинен основной идее игры. Он так пронзительно создает настроение щемящего одиночества в совершенно враждебном Космосе, что порой даже жутко становится.

Outcast привлек играющих меломанов солидностью и высоким качеством записи музыки. Как вы помните, 62-минутное «выступление» Московского симфонического оркестра занимало около 90% второго диска игры и было записано в формате CD-Audio. Рок-ветеран David Bowie и его виртуальный ансамбль The Dreamers (*Omikron: The Nomad Soul*) до финишной ленточки на равных соперничали с «московскими симфонистами», но, несмотря на почти десяток запоминающихся песен, вошедших в игру, а также музыкальный компакт Hours, им так и не удалось «вырвать серебряную медаль».

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Unreal Tournament	35,58%
Quake III Arena	30,14%
System Shock 2	24,11%
Rally Championship 2000	5,08%
Carnivores 2	5,08%

На удивление, первое место в этой номинации досталось не народному «любимчику» Quake III Arena, а его основному конкуренту, хотя в Q3A используется технологически более совершенная версия API трехмерного звука – A3D 3.0. Все же рабочий инструмент, насколько бы совершенным он ни был, все равно остается лишь средством, но никак не конечной целью. И действительно, разработчикам из Epic Games с помощью «всего лишь» второй версии A3D удалось добиться гораздо большей реалистичности звука, его атмосферности что ли. В отличие от id Software, рассматривающей звук исключительно с утилитарной точки зрения – для облегчения ориентирования в игровом пространстве, и только, разработчики UT большое внимание уделили созданию фоновых шумов, да и собственно звуки, имеющие, так сказать, практическую пользу, проработаны гораздо детальнее. Так что подобный результат закономерен.

Получивший всего лишь «бронзу» System Shock 2, на наш взгляд, заслуживает лучшей оценки – ведь звук в нем, как и в предыдущем продукте Looking Glass – Thief, играет едва ли не более важную роль, чем даже графика. Недостатки чисто визуального характера в них с лихвой компенсируются звуковым рядом, с помощью которого, собственно говоря, разработчикам и удается добиться мрачной, гнетущей атмосферы, царящей в обеих играх. Обидно, что только четвертая часть проголосовавших смогла по достоинству оценить этот продукт.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Horned Reaper (Dungeon Keeper 2)	26,66%
Kane (C&C: Tiberian Sun)	25,92%
Mistress (Dungeon Keeper 2)	16,99%
Boz (Omikron:The Nomad Soul)	16,4%
Arokh (Drakan)	14,03%

В «группе поддержки» с самого начала голосования образовались две соперничающие «сладкие парочки», одна из которых претендовала на лавры победителя, другая вела непримиримый бой за «третье призовое». В итоге финишным рывком «бронзу» вырвала вся из себя в плетях и коже неподражаемая Mistress, не спасовавшая перед прошлыми заслугами и популярностью виртуального Дэвида Боуи (Boz). А ее коллегу из Dungeon Keeper 2 – рогатого симпатягу Horned Reaper – не смутили зловещий внешний вид и не менее зловещие замашки воскресшего, аки Феникс из пепла, гражданина Кейна, и всего лишь десять голосов принесли победу Хорни.

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Lara Croft (Tomb Raider 4)	49,16%
Rynn (Drakan)	27,13%
SHODAN (System Shock 2)	14,3%
Grace Nakimura (Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned)	6,71%
Darci Stern (Urban Chaos)	2,7%

Скажите на милость, это когда-нибудь кончится? Неужели Ларке суждено до скончания веков

ИХ НАГРАДЫ. ИГРЫ'99 С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ИЗВЕСТНЫХ WEB-ЖУРНАЛОВ

Gamespot (www.gamespot.com)

Лучшая музыка – Homeworld
Лучший звук – System Shock 2
Лучший сценарий – Planescape: Torment
Лучшая графика (технология) – Quake III Arena
Лучшая графика (внешний вид) – Rayman 2
Лучшая многопользовательская игра – Quake III Arena
Лучшее дополнение – Half-Life: Opposing Force
Лучшая игра, в которую никто не играл, – Disciples: Sacred Lands
Худшая игра – Skydive!
Action – Unreal Tournament
Adventure – Outcast
Автосимулятор – NASCAR Racing 3
Головоломка – Pandora's Box
RPG – Planescape: Torment
Фантастический симулятор – Descent: Freespace 2
Симулятор – MIG Alley
Спортивная игра – High HeatBaseball 2000
Стратегия – Age of Empires II
Игра года – EverQuest

GameSpy.com (www.gamespy.com)

Стратегия – Homeworld
Симуляторы – Descent: Freespace 2
Тактическая игра – Rainbow Six: Rogue Spear
Автосимулятор – Midtown Madness
RPG – System Shock 2
Спортивная игра – NBA Live 2000
Action – Wheel of Time
Adventure – Nocturne
Игра года – Unreal Tournament
Лучшая графика – Quake III Arena, Nocturne, Wheel of Time
Лучший звук – Hidden and Dangerous, Homeworld
Лучшая музыка – Omikron, Homeworld, Nocturne
Лучший сценарий – Septerra Core, Nocturne
Лучший AI – Unreal Tournament
Лучшее смешение жанров – System Shock 2, Drakan

БИБЛИОГРАФИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПО ПУБЛИКАЦИЯМ В «ДОМАШНЕМ ПК»

Quake III Arena – № 1 и 2, 2000
Baldur's Gate – № 2, 1999
Outcast – № 8–9, 1999
Need for Speed: Road Challenge – № 8–9, 1999
Heroes of Might and Magic III – № 3, 1999
System Shock 2 – № 10, 1999
Tomb Raider: The Last Revelation – № 1–2, 2000
Dungeon Keeper 2 – № 8–9, 1999
Unreal Tournament – № 1–2, 2000
Homeworld – № 12, 1999
Command&Conqure: Tiberian Sun – № 11, 1999
«Горький-17» – № 12, 1999

царствовать на троне королевы игрового мира? Неужели народ настолько привык к ней, что не желает замечать прелестных новых лиц, обладающих к тому же чертовским обаянием, грацией, да и соответствующими формами.

До слез «абыдно» за Darci Stern, оставшуюся на последнем месте. Отличница боевой и физической подготовки, любимица всего своего полицейского подразделения, в конце концов, красавица, но, видимо, мало кому из игроков пока довелось разбираться с «хаотичными» проблемами, возникшими на переломе тысячелетий в одном американском городе.

Грейс Накимура и SHODAN – персоны, вообще говоря, своеобразные и приковывают внимание не столько чисто женскими прелестями, сколько неординарным складом мышления и другими «параметрами» личностного свойства, но кибер-дама, по мнению участников голосования, оказалась убедительней своей противницы «из плоти и крови».

Ах, Ринн, очаровательная Ринн, даже твой верный друг – красный дракон Apox – не смог доставить тебя на вершину нашего игрового Олимпа, а мы так надеялись... К слову сказать, Лара Крофт стала обладательницей абсолютно лучшего результата среди всех категорий нашего опросника, получив 49,16% голосов в своей номинации. Ближе всех к ней подобрался Quake III Arena (48,28% в Action-Arcade).

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Cutter Slade (Outcast)	35,74%
Stranger (Nocturne)	21,76%
Indiana Jones (Indiana Jones and The Infernal Machine)	19,63%
Gabriel Knight (Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned)	18,09%
Raziel (Legacy of Kain: Soul Reaver)	4,78%

Нет ничего удивительного в том, что все номинанты представляют игры, относящиеся к жанру adventure или action/adventure. Действительно, забавно бы выглядела эта номинация, если бы в ней фигурировали, например, SU-27 или команда киевского «Динамо» из FIFA2000. Так что все наши претенденты на высший титул в этой категории – настоящие мужчины, с сильными характерами, а порой и сверхъестественными способностями.

Победа парня в оранжевой рубашке по имени Каттер Слэйд, известного широким массам также, как Улюкай, не вызывала сомнений. Он уверенно захватил лидерство с первого дня голосования. Ну, как же тут не стать первым в нашем избирательном марафоне? Все миры далекой Адельфы прошел, массу головоломок решил, общий язык с большинством местных аборигенов нашел и, наконец, катастрофу, грозящую Земле, предотвратил. Такое по силам только лишь настоящему герою.

Таинственный незнакомец в развевающемся плаще, не имеющий даже имени (просто Stranger – и все), несмотря на «драконовские» требования, которые выдвигала среда его обитания, игра Nocturne, к «матчасти» компьютеров, тоже судя по всему оставил неизгладимый след в сердцах преданных поклонников «гибридного» жанра action/adventure.

Давние знакомые Габриэль Найт и Индиана Джонс, в прошлом году опять с головой окунувшиеся в новый водоворот приключений, напомнили, что у старой гвардии, осваивающей трехмерные миры, остался еще порох в пороховницах, и они вполне способны снова привлечь к своим личностям внимание многих и многих тысяч геймеров.

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

System Shock 2	33,04%
Omikron: The Nomad Soul	21,85%
Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned	18,25%
Nocturne	16,63%
Wheel of Time	10,23%

Мы живем в такие времена, когда даже головоломки (они же puzzles) снабжаются мало-мальски складными сюжетами (возьмем хотя бы тот же «Ящик Пандоры»). А что уж тут говорить об играх адвентюрной направленности, где приключения, а стало быть увлекательность и детальная проработка сценария являются основными факторами общего успеха игры.

Стандартными коллизиями типа «на старушку Землю напала орда космических негодяев» нынче никого не удивишь, вот и приходится игроделам либо самим превращаться в писателей, либо договариваться с признанными мэтрами (за немалые деньги), либо (что тоже обходится в звонкую монету) использовать солидный литературный материал.

Тематика сюжетов в нашей пятерке лидеров очень широка – от мистического детектива в классических традициях Агаты Кристи (Gabriel Knight 3) до кинематографичных по своей сути триллеров в футуристическом (Omikron: The Nomad Soul) и ретро (Nocturne) стилях. Стоит отметить, что разрыв в голосах между тремя упомянутыми играми оказался незначительным, поэтому они расположились очень плотной группой в середине нашей «турнирной таблицы».

Однако треть участников акции была настолько «системно шокирована», что, нисколько не сомневаясь, отдала лавры победителя этому «многоборцу», фигурировавшему в нескольких номинациях нашего опроса. Вот вам очередное доказательство того, что в настоящей игре все должно быть прекрасно – и сюжет, и звук, да и мысли...

STRATEGY-WARGAME

Heroes of Might & Magic III +add-on	38,96%
Age of Empires 2: Age of Kings	17,67%
C&C: Tiberian Sun	16,15%
Homeworld	14,19%
Jagged Alliance 2	13,03%

Игры из серии *Heroes of Might & Magic* уже давно называют просто «Героями», и никому не приходит в голову соотнести это название с чем-либо другим. *HOMM* стали подлинно народными «героями». Несмотря на то что в 1999 г. вышли такие заранее обреченные на коммерческий успех хиты, как *Age of Empires II: Age of Kings* и *Command & Conquer: Tiberian Sun* (кстати, занявшие в нашем опросе, соответственно, второе и третье места), игровая общественность осталась верной своим любимцам, и третья часть «Героев», поддержанная прекрасным дополнением Armageddon's Blade, не дала конкурентам ни единого шанса на первенство в «стратегической» категории. Кстати, в результатах по этой номинации как в зеркале отразилась тенденция, наблюдавшаяся и ранее. Мы уже давно заметили, что в массе своей игроманы являются довольно консервативным народом и в новых играх очень ценят «узнаваемость» и «похожесть на старое», при этом частенько «со скрипом» воспринимают нововведения.

Как видим, трехмерная космическая стратегия *Homeworld*, заслужившая высокие оценки во всех игровых журналах и по праву названная «революционной», оказалась всего лишь четвертой и уступила пусть и отличным, но все же сиквелам и продолжениям признанной классики жанра.

SIMULATION

Need For Speed: Road Challenge (High Stakes)	45,48%
FIFA 2000	19,02%
SimCity 3000	14,03%
Flanker 2	13,23%
Rally Championship 2000	8,24%

Пожалуй, более разношерстной компании в нашем голосовании не было: две автогонки, авиасимулятор, футбол, экономический симулятор... Зато, с другой стороны, такая подборка – по одному лучшему проекту от каждого поджанра – позволяет, кроме всего прочего, сравнить также и их популярность в народе. Сенсации не случилось: в очередной раз зрелищные и простые в освоении аркадные гонки Need For Speed одержали уверенную победу над остальными представителями этого сложного и интересного вида компьютерных игр. Футбольный симулятор занял почетное второе место – лучшее опровержение устоявшегося мнения о непопулярности среди нашего народа спортивных симов.

Хотя, пожалуй, одна сенсация в этом разделе все же имеет место быть – невероятно низкий рейтинг российского хардкорного симулятора истребителя Flanker 2. Конечно, авиасимы распространены в народе не так широко, как автогонки, однако причина такого результата, как нам кажется, еще и в определенных недочетах самой игры – например в несколько упрощенной модели полета, невероятная реалистичность которой в свое время была основным достоинством первой части игры. Также, возможно, украинской части «избирателей», что называется,



«не пошла» идея воевать против своего государства на стороне России.

Очень жаль, что великолепный раллийный симулятор – Rally Championship 2000 – занял последнее место. Нам кажется, это обусловлено в первую очередь тем, что немногие отечественные домашние пользователи ПК являются обладателями игрового комплекта «руль+педали», без которого в RC2000 играть решительно невозможно.

ADVENTURE

Outcast	44,3%
Omikron: The Nomad Soul	25,81%
Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned	18,49%
Discworld Noir	7,99%
Faust: The 7 Games of the Soul	3,4%

Всем известно, что нынче жанр адвентюр, или, как их любят у нас называть, «квестов», переживает не лучшие времена. Средств на их разработку требуется много, однако коммерческие результаты нельзя признать утешительными, так как вложенные деньги не всегда окупают затраты, я уже не говорю о прибылях. Однако прошедший год мы осмелимся назвать переломным, поскольку несколько проектов, относящихся к этому издавна любимому многими жанру произвели настоящий фурор в околоигровом мире. Нельзя назвать их идеальными, но тенденция к созданию настоящих, многоплановых игровых миров, обладающих своей географией и населенных массой уникальных персонажей со своими характерами, не может не радовать.

К играм, занявшим в нашем опросе первых два места, отношение публики было неоднозначным. Во многом это объясняется новизной отдельных аспектов как технологического исполнения, так и собственно геймплея, к которым, как уже отмечалось в разделе стратегий, народ привыкает с большим трудом. Тем не менее более традиционные по своему характеру Gabriel Knight 3 и Discworld Noir оказались всего лишь на третьем и четвертом местах. Что же касается «Фауста», то его время простонапросто еще не пришло. Мы уверены, что если бы обещанная локализация от Nival/1C уже вышла в свет, то интеллектуальная схватка с Мефистофелем получила бы больше голосов.

RPG

Baldur's Gate	30,36%
Might & Magic VI: For Blood and Honor	30,07%
System Shock 2	26%
Revenant	7,48%
Ultima IX: Ascension	6,1%

По большому счету победителем в этой категории должна была стать Planescape: Torment (см. обзор в этом номере журнала) – очередная эпическая ролевая игра, вышедшая в преддверии Нового года. Но традиционно для Black Isle она опоздала к разбору полетов. Впрочем, как и наша нынешняя победительница Baldur's Gate опоздала к прошлогоднему награждению, появившись на свет в конце 98-го.

Резко захватив лидерство в данной категории, «Врата Балдура» подверглись в самом конце голосования настоящей атаке со стороны любителей «мыльного» сериала Might and Magic. И только четыре голоса преданных поклонников настоящих RPG позволили игре занять полагающееся ей первое место. Что уж тут спорить – именно Baldur's Gate стала своеобразным возвращением к истокам жанра, выполненным к тому же на столь высоком уровне. Именно игра Black Isle показала массам геймеров во всем мире, что классические ролевые игры, соблюдающие все правила системы AD&D, могут быть настолько увлекательными и оригинальными.

Третье место в нашем опросе, также по праву, заняла великолепная System Shock 2 – игра, которую нельзя назвать чистой RPG, но, тем не менее, остающейся таковой по своей сути.

Фантастический фильм ужасов, просто наполненный «романтикой» знаменитых Aliens, пришелся по душе четвертой части игроков.

Что же до девятой части некогда знаменитой Ultima, то огромное количество ошибок, непомерные системные требования и отход от привычной классической ролевой системы сделали свое черное дело. В итоге – последние место.

ACTION–ARCADE

Quake III Arena	48,28%
Unreal Tournament	30,99%
Kingpin	11,19%
Mechwarrior 3	7,1%
SWAT 3: Close quarter battle	2,44%

В этой категории, откровенно говоря, можно было бы ограничиться всего лишь двумя кандидатами, поскольку изначально было ясно, что основными претендентами на почетное звание лучшего 3D-action были Q3A и UT (на которые в итоге пришлось четыре пятых всех голосов). Велика сила привычки – все творения id Software становились суперхитами, не стал исключением и Q3A. Джон Кармак сотоварищи за долгие годы разработки шутеров досконально изучили вкусы массового игрока, что особенно заметно в их очередном творении. И пусть журналисты практически единодушно отдают свои голоса в пользу «Нереального Турнира» (заметим, что и мы в этом случае не стали исключением), тем не менее успех проекта в конечном итоге определяется не ими, а играющими массами, которые свое мнение выразили вполне однозначно: отрыв Q3A от UT в нашем голосовании составляет целых 17%.

Гангстерский шутер с обилием ненормативной лексики получил «бронзу» – убедительное доказательство тому, что одних только великолепно выполненных составляющих частей (замечательной графики, запоминающегося музыкального сопровождения авторства достаточно известной на западе группы Cypress Hill и тонны нецензурных выражений) все же недостаточно для получения звания лучшего в жанре. Необходимо, чтобы все вышеперечисленное органично дополняло друг друга, составляя единое целое, чего, как нам кажется, в случае с Kingpin не наблюдается. Да, у разработчиков получился уверенно стоящий на ногах середнячок, однако изюминки, благодаря которой игра и становится собственно хитом, в Kingpin нет. Результат закономерен.

ИГРА ГОДА

А теперь начнем обратный отсчет в самой главной категории опроса – «Игра года».

10. Rally Championship 2000	0,43%
9. SimCity 3000	1,87%
8. Omikron: The Nomad Soul	3,24%
7. Outcast	4,76%
6. Command&Conquer: Tiberian Sun	5,98%
5. System Shock 2	6,84%
4. Homeworld	7,2%
3. Baldur's Gate	9,58%
2. Unreal Tournament	20,89%

А 39,19% принявших участие в опросе читателей «Домашнего ПК» и Web-сайта «ГаМMеР» считают , что титула «Игра года» заслуживает...

QUAKE III ARENA.

Наши аплодисменты и здравицы в адрес победителя!!!

А теперь, как водится, небольшой комментарий к списку «лучших из лучших». Зная ураганную активность закаленных в сетевых баталиях мастеров рэйлгана и гроссмейстеров рокетджампа, а точнее поклонников игр 3D-action, мы и предполагали, что главная интрига в основной номинации опроса будет строиться вокруг своеобразного десматча между Quake III Arena и Unreal Tournament. И наши ожидания оправдались на 100%. Суммарное количество участников, отдавших свои голоса за эти две игры, составляет 60% от общего числа «избирателей», на долю остальных восьми приходится всего 40%. Несмотря на то что при внимательном анализе всех компонентов игры в конце концов приходишь к выводу, что в комплексе Unreal Tournament все-таки обставляет своего конкурента, «глас народа» пока свидетельствует об обратном. Скорее всего в этом выражается преданность любимой игре, несмотря на третье воплощение и не всегда восторженный прием нововведений остающейся все той же культовой «квакой», заставляющей учащенно биться миллионы геймерских сердец и нагнетать тонны адреналина. И, кроме всего прочего, в полученном результате ярко проявилась та самая тенденция к «консервативности», о которой мы не раз вспоминали, комментируя итоги опроса («Квака» должна быть первой только потому, что она «Квака». И все тут!).

Глянув на последний список, можно заметить интересную его особенность. Перечень кандидатов содержал по две игры, относящиеся к каждой из пяти жанровых категорий, и по окончательным результатам можно судить о степени активности поклонников различных жанров (а значит, в определенном смысле, о популярности этих жанров). На первом месте у поклонников компьютерных игр, как видно из результатов анкетирования, идет 3D-action. Вторым по популярности жанром с небольшим преимуществом стали RPG, самую малость им проиграли стратегии. Далее, к нашему удивлению, следуют адвенюры, и на последнее место наши респонденты ставят различные симуляторы.

Ну что ж, вот и подошла к концу наша акция «Игровые Оскары'99». А какие категории будут отмечены в нашей акции тысячелетия... что ж, пусть это будет для вас сюрпризом.

А теперь пришло время определить счастливчиков, выигравших призы от компьютерных фирм Киева и редакции журнала «Домашний ПК». Переверните страницу – возможно повезло именно вам... ■

Победитель получает GeForce

Прежде всего, мы хотим искренне поблагодарить абсолютно всех членов «Академии игровых наук и искусств». Это почетное звание одним фактом своего голосования они заслужили по праву. Любой опрос сам по себе – занятие интересное и полезное. А шанс стать обладателем приза, которому позавидуют все друзья и соперники по сетевым баталиям, добавляет здорового азарта и заставляет с еще большим нетерпением ждать завершения акции.

Но опрос уже в прошлом. С обладателями «Игровых Оскаров'99» вы только что познакомились. И теперь пришла пора перейти к официальной, но такой приятной для многих, заключительной части нашей акции. Честно скажем, что мероприятий подобного масштаба по количеству, а главное, по качеству призов в нашей редакции еще не было.

18 января в редакции «Домашнего ПК» авторитетная комиссия провела среди участников онлайнового голосования, проходившего на Web-сайтах «Издательского Дома ITC» (*www.itc.kiev.ua*) и «ГаММеР» (*www.gammer.kiev.ua*), розыгрыш призов, любезно предоставленных спонсорами, поддержавшими нынешнюю акцию.

Еще хотелось бы добавить, что большая часть разыгранных лицензионных игр фигурирует среди победителей в различных категориях нашего опроса, остальные же, по меньшей мере, числились в номинантах. Отсюда можете сделать вывод, что «середнячков» среди них просто нет, мы бы даже сказали, что это сплошь хиты.

Итак, ищите себя в списке счастливчиков, которым улыбнулась удача.

Но начнем не с игр и не с «железа», а с двух приятных дополнений к гардеробу настоящего игромана. Майка с символикой очаровательного симулятора парка развлечений **Theme Park World** уезжает в город Хмельницкий к Константину Гайдаенко. Есть категория геймеров, что повесили бы футболку, которую получит Митя Алексеев из Киева, в красный уголок вместо иконы. Догадываетесь, кто на ней изображен? Ну конечно, вездесущая **Лара Крофт.**

Случай распорядился так, что игра **Drakan** с главной героиней, красавицей Ринн, чуть было не сбросившей Лару с трона гейм-богини и занявшей почетное второе место в категории «Лучшая женская роль», попадет в надежные руки Юрия Кушнира из Киева.

Генерал Соломон, Кейн и другие персонажи очередного акта противостояния между GDI и NOD (**Command & Conquer: Tiberian Sun**) оживут на экране монитора Антона Першина из Москвы.

Туда же, в столицу России отправятся и **«Аллоды 2»** (ее обладателем стал Сергей Горячев) и **«Горький-17»** (напомним Алексу Шеру, что в шикарной коробке, кроме диска и руководства, он найдет постер и футболку). Еще один комплект **«Горького-17»** попадет в город чернобыльцев Славутич к Александру Коренскому.

Два призера обитают в Подмосковье. Артему Клинковскому из Павловского Посада достался **«Князь»**, а Дмитрию Глотикову из Красногорска предстоит общение с незабываемым рогачом Хорни и прочими персонажами блестящей игры **Dungeon Keeper 2**.

Вереница шикарных автомобилей из коробки, на которой написано **Need For Speed: Road Challenge** (победитель в категории симуляторов), помчится в Николаев и притормозит у дверей дома, где живет Алексей Агафонов.

Красочная и увлекательная action/RPG **Darkstone**, очаровавшая всю нашу редакцию еще и замечательным заключительным видеоклипом с титульной песней, достается Павлу Коваленко из Киева.

Напряжение нарастает. Мы подбираемся к играм, заслужившим наибольшее признание как среди участников опроса, так и в нашем небольшом коллективе.

«Игра года», по мнению редакции, и обладатель приза за лучший сюжет **System Shock 2**. Думается, что Сергей Шафранский из Хмельницкого будет приятно шокирован, когда узнает, что этот шедевр отныне займет место в его коллекции.

К сожалению, абсолютный чемпион по итогам нашего голосования (вы знаете, о чем идет речь) еще не добрался до просторов СНГ, но это знаменательное событие произойдет довольно скоро. Но зато коробка с великой и неповторимой игрой **Unreal Tournament**, нисколько не уступающей, а во многом даже превосходящей **Q3A**, тоже «стояла на кону» в нашем розыгрыше. И мы от души поздравляем Александра Казакова из г. Менделеевска, что в Татарстане. Надеемся, ему хватит геймерской квалификации, чтобы победить очень умных ботов в «Нереальном Турнире».

Пятеро игроманов, выигравших предоставленные «Издательским Домом ITC» подписки на журнал **«Домашний ПК»**, будут его получать на протяжении первого полугодия 2000 г. Это Владимир Семигородский (Львов), Андрей Грищенко (Киев), Александр Пефтиев (Донецк), Сергей Козленко (Киев) и Владимир Рощук (Хмельницкий).

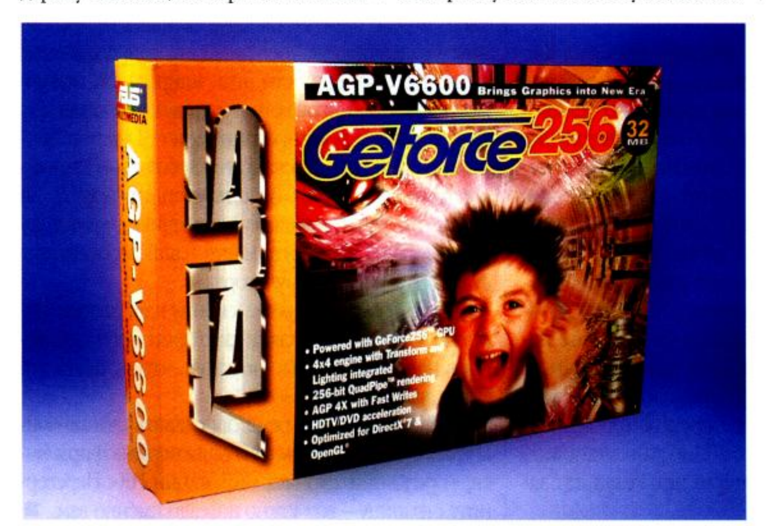
И наконец, три главных приза, воплотивших в себе новейшие технологические достижения и позволяющих сделать игровые миры еще реальнее, еще ощутимее, еще прекраснее.

Обладателем звуковой карты **Diamond Monster Sound MX300** стал Дмитрий Галицкий из Запорожья.

Видеоакселератор **ASUS AGP-V3800 на основе TNT2** теперь будет неотъемлемой частью домашнего ПК у киевлянина Александра Охременко.

А Константина Копытова из Киева мы от души поздравляем с завоеванием главного приза – видеоакселератора **ASUS AGP-V6600 на базе чипсета GeForce 256**.

Ну что ж, призы розданы. Их счастливые обладатели празднуют победу. Остальным мы скажем: «Если на сей раз удача обошла вас стороной, не унывайте. Читайте наш журнал, участвуйте в конкурсах, викторинах, опросах, и призы не заставят себя долго ждать».



Редакция выражает искреннюю благодарность компаниям, предоставившим призы для участников акции «Игровые Оскары'99»

MDM-Service: тел. (044) 464-7777, www.e.com.ua	Видеоакселератор ASUS AGP-V6600 на базе чипсета GeForce 256
Help: тел. (044) 235-9651 www.helpco.kiev.ua	Видеоакселератор ASUS AGP-V3800 на основе TNT2
«ЕвроПлюс»: тел. (044) 276-7496, www.eplus.kiev.ua	Звуковая карта Diamond Monster Sound MX300
SoftClub: (095) 232-6952	Лицензионные игры зарубежных издателей Darkstone, Drakan, Dungeon Keeper 2, Need For Speed:Road Challenge, Command and Conquer: Tiberian Sun, System Shock 2, Unreal Tournament. Майки с символикой Theme Park World и Tomb Raider
«1С»: тел. (095) 737-9257, www.1c.ru	Лицензионные игры «Горький-17», «Князь», «Аллоды 2»

Олег Данилов

Безымянный в Городе Дверей



Жить – все равно что любить: все разумные доводы против этого, и все здоровые инстинкты – за.

Сэмюэл Батлер

Planescape: Torment появилась в нашей редакции всего на несколько дней позже начала голосования по итогам прошедшего игрового года. Именно поэтому великолепная игра и не попала в список номинантов. Жаль, ведь очередное творение Black Isle, без сомнения, является лучшей RPG, изданной в 1999 году.

Название Planescape: Torment
Разработчик Black Isle
Издатель Interplay
Жанр ролевая игра

КРАСНОЗНАМЕННАЯ И ЛЕГЕНДАРНАЯ

Существуют только две компании, в новых играх которых я не сомневаюсь ни на секунду. Это, естественно, id Software и... Black Isle. Наверно, они просто не умеют делать плохие игры. Каждый продукт, выпущенный под этими марками, претендует либо на звание игры года, либо на титул лучшей в своем жанре.

Дифирамбы и славословия, высказанные в адрес «Черного Острова», не поддаются исчислению. Многие, да и мы в том числе, приписывают этой компании заслугу в возрождении захиревшего пару лет назад жанра классических ролевых игр. Буквально ворвавшись в когорту лидеров мирового игростроения, Black Isle подмяла под себя практически весь рынок RPG.

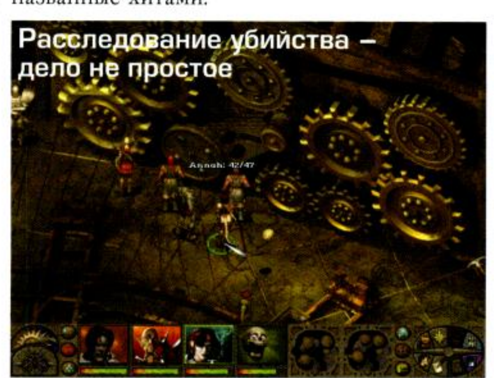


Действительно, все сколько-нибудь заметные ролевые проекты, вышедшие в 1997–99 гг. и планирующиеся на следующий год, создавались при участии компании. Немного отвлекаясь от темы статьи, хочется вспомнить этапы этого боевого пути и внести ясность в путаницу с издателями и разработчиками, которая может возникнуть у непосвященного читателя.

Итак, созданное во второй половине 1997 г. подразделение Interplay по разработке и изданию ролевых игр сразу же громко заявило о себе. Fallout перевернула наше представление о том, как должна выглядеть RPG, и надолго стала своеобразным стандартом жанра. Далее, в конце 1998 г. Fallout 2 подняла планку на недосягаемую высоту – настолько захватывающей, цельной и неординарной игры мы еще не видели. Тогда же, в конце 1998, Black Isle издала проект никому не известной BioWare – Baldur's Gate, и все поняли, что RPG, строго соблюдающие классические правила AD&D, тоже могут быть безумно интересными. Далее следует не менее удачное дополнение к оригинальной игре – Tales of The Sword Coast. И вот наконец-то появляется Planescape: Torment, речь о которой пойдет ниже.

Но компания не собирается останавливаться на достигнутом. В 2000–2001 гг. нас ждут Baldur's Gate II: Shadows of Amn (Bioware, Black Isle), Icewind Dale (Black Isle) и Neverwinter Nights (Bioware, Black Isle) – проекты, заранее названные хитами.


Скажи-ка, Голем?..


Расследование убийства – дело не простое



«ДПК»-РЕЙТИНГ	
Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★

РОДСТВЕННИКИ И ПРЕДКИ

Худо-бедно разобравшись с разработчиками и издателями, перейдем непосредственно к Planescape: Torment (приблизительный перевод названия, над которым весь коллектив редакции мучался в течение недели, – «Вереница миров: Мучение», точный перевод практически невозможен).

Итак, этот ролевой проект основан на игровой вселенной TSR Planescape. Здесь TSR – обладательница прав на систему AD&D и множество других «миров», принадлежащая в свою очередь всемирно известной компании Wizard of The Coast, которая была куплена не так давно мегакорпорацией Hasbro. TSR Planescape – вселенная настольных RPG (американцы говорят pen & paper), созданная в 1993 г. Принцип ее построения лично мне очень напоминает знаменитую «Библиотеку Домении» из карточной игры Magic: The Gathering все той же Wizard of The Coast. Игра основана на второй редакции правил Advanced Dungeons and Dragons (третья редакция появилась совсем недавно и не отражена в Planescape: Torment).

Если говорить о компьютерных «предках», то после знакомства с игрой вы сразу же поймете, из каких двух проектов черпали вдохновение разработчики Torment. Конечно же, это Fallout и Baldur's Gate, движок последней – Infinity – используется в «Мучении».

WHAT IS THE PLANESCAPE?

Итак, что же представляет собой мир Planescape. Созданная Зебом Куком (Zeb Cooke) вселенная основана на понятии Внешних Миров – Outer Plane (в англоязычной фэнтэзийной традиции plane – не только плоскость, но и иное, параллельное измерение). Взяв за основу классических толкиеновских персонажей, пропустив их через призму AD&D, Зеб Кук создал мир хаоса и тьмы, где боги

и люди соседствуют друг с другом, населенный как обычными, так и фантастическими существами. Мир, в котором перейти в другое измерение так же просто, как открыть дверь.

В центре Planescape расположен город Sigil, называемый также «Городом Дверей». Множество порталов ведут из него в другие измерения, это и есть те самые двери, через которые вы попадаете в иные миры. В любом месте – за вечно закрытой дверью, за кучей мусора, просто в стене – может открыться дыра в неизведанное. Каждый такой портал имеет свой собственный ключ, в качестве которого выступают совершенно ординарные предметы – камни, кольца и даже... вилка. Правит Сигилом «милая» дама, прозванная Lady of Pain (Властительница Боли).

БЕЗ РОДУ, БЕЗ ПЛЕМЕНИ, ИЛИ ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Все начинается в Морге. Это удивительное здание стоит в самом центре Сигила, и именно здесь вы приходите в себя, чтобы познакомиться со своим первым и постоянным напарником – Morte. Ваш персонаж, ваше второе я – бывший мертвец (успевший умереть, но не достигнувший состояния Истинной Смерти), нынче некто вроде зомби по прозвищу Безымянный (Nameless One, любят в Black Isle подобные имена, предыдущий культовый герой звался Избранным – Chosen One). Morte вообще не что иное, как летающий череп, что совершенно не мешает ему быть ироничным собеседником и отличным бойцом (он кусает врагов). Вы приходите в себя и с удивлением узнаете, что не помните ровным счетом ничего о том, кто вы, собственно, такой и как оказались в столь экзотичном месте, как Морг. Вот и задачка для домашней работы – найти самого себя.





Подземный этаж школы проституток – просто красивое место

Не напоминает ли вам этот сюжет историю Locke D'Averam – персонажа игры Revenant, рассмотренной нами в предыдущем номере журнала? Правда, в отличие от Локки, Безымянный в более выигрышном положении. Начнем с того, что он бессмертен, то бишь не поддается умерщвлению (мертвого убивать – гиблое дело). Просто после каждой «временной смерти» Безымянный возрождается в Морге в обществе все того же Morte. И так без конца. Правда, вследствие таких превращений персонаж теряет часть своей памяти (которой и так негусто): он забывает друзей, заклинания, собственные умения и т. д. Но, как говорится, все можно наверстать. Более того, подобное построение позволяет изменять развитие героя в каждом новом воплощении. Planescape в некотором роде уникален: здесь, кроме собственно первоначального создания персонажа, вся игра представляет собой сложнейшую систему генерации способностей и умений вашего героя. По большому счету, вы как бы творите самого себя в процессе игры.

Кроме красавца Morte вам в странствиях по Внешним Мирам встретятся самые разнообразные персонажи, готовые скрасить ваше одиночество (больше шести не собираться!). Всем им не откажешь в оригинальности. Есть здесь и говорящие ящики, и нимфоманки с пуританскими наклонностями, и ожившая броня, и маг-неудачник из другого измерения. Причем каждый обладает собственными мировоззрениями, мнением, отношением к другим членам партии и NPC.

МИРУ – МИР

До дня выхода в свет Planescape: Torment считалось, что игрой с самым «богатым» миром, самым проработанным сюжетом и самым нелинейным сценарием является Fallout. Забудьте об этих прописных истинах. По сравнению с «Мучением» мир Fallout статичен и неинтересен.

Сигил и окрестности бурлят жизнью. В каждой из локаций что-то происходит. Кто-то ссорится, кто-то влюбляется, торговцы торгуют, воры воруют, маги чародействуют, мирные жители сидят по домам или фланируют по улицам, проститутки зазывают клиентов. В общем – все при делах. Безымянный – явно не центр этого мира, на него обращают внимание постольку-поскольку. Скажу честно, такого количества NPC не было еще ни в одной игре, да их просто трудно удержать в памяти: к кому зайти, кому что передать? Жуть!

Разветвленная сюжетная линия, возможность решить одну и ту же проблему разными способами, длинные диалоги просто поражают. Кстати, если вы не дружны с языком Шекспира и Джойса, то можете даже не пытаться играть. Нет, попытаться-то вы, конечно, можете, но вот удовольствие от такой игры... Отдельно хочется сделать замечание любителям переводов а la Stylus. Перевод, особенно пиратский, убьет очарование Torment. Мало того, что множество фэнтэзийных терминов не поддается адекватному переводу подручными средствами, так и большая часть



персонажей говорит с акцентом (на Web-сайте www.Planescape-torment.com есть даже небольшой словарик сленга города Сигил). Трудно оценить объем диалогов, происходящих по ходу игры, но можно смело сказать, что на достаточно толстый роман они «потянут». Да и «читается» игра, как великолепная фэнтэзи.

По сравнению с теми же Fallout или Baldu's Gate появилось значительно больше вариантов диалога (кстати, как и в старой доброй Fallout, с увеличением харизмы и интеллекта вариантов вопросов и ответов становится больше). Мало того, теперь у вас есть возможность откровенно врать, говорить те же слова разным тоном, блефовать, имитировать испуг, лгать во спасение и т. д. Естественно, в зависимости от отношения к вам собеседника, его расовой и классовой принадлежности, а также ваших предыдущих действий изменяется и характер общения. Причем в процессе некоторых диалогов разговор может разветвляться, в соответствии с чем изменяется и сюжетная линия. Вообще же, система диалогов в Torment, пожалуй, лучшая из реализованных на данный момент в компьютерных RPG.

Как и в предыдущих играх от Black Isle, вы можете детально обследовать весь мир, простучать буквально каждую стеночку, с лупой облазить развалины, вдоволь покопаться в мусоре. Сами локации поражают разнообразием: городские кварталы, свалка, странные поселения, катакомбы, пещеры, другие измерения. Мир игры действительно огромен, и четыре диска, на которых находится Planescape, с трудом вмещают окружающие игрока красоты. Причем использование именно изометрического движка Infinite позволило художникам создать достоверный, насыщенный мельчайшими деталями мир.

НЕ ЗАБУДУ SPELLS РОДНЫЕ!

За что я люблю AD&D, так это за простоту. Даже ребенок, прочитав пару тысячестраничных руководств, внимательно проштудировав тома Core Rules, с легкостью разберется во всех нюансах правил, если будет иметь под рукой все эти книги, а также трех-четырех «подкованных» советчиков.



Что с тобой, Безымянный?



Друг Morte собственным черепом



Магия – наше все

Обычно все описания правил Advanced Dungeons and Dragons в приложении к компьютерным RPG (специалисты презрительно именуют их CRPG – Computer RPG) сводятся к следующему: «Все это слишком сложно, чтобы вы забивали себе мозги».

Чтобы не морочить читателям голову всеми этими THAC0, 1d6, 2d4, AC, Saving Throws, Number of Attacks, Weapon Proficiencies и прочей «дребеденью», мы тоже пойдем по этому пути. Ведь давно доказано, что те, кто хотят в чем-то разобраться, – разберутся. Те же, кто больше привык к аркадному стилю Diablo, смогут играть в Planescape, как в Diablo (правда, «Мучение» при этом теряет изрядную долю привлекательности).

Чуть выше уже говорилось, что генерация персонажа происходит непосредственно в процессе игры. Начиная простым Fighter, вы можете, выполняя некоторые квесты или общаясь с разными собеседниками, приобретать новые классы: Thief, Mage и т. д. Боевая система, перекочевавшая в игру из Baldur's Gate, тоже весьма хороша. Благодаря системе триггеров на ключевые события (удар, ранение, конец хода и т. д.) вы можете превратить real-time-сражения практически в походовые. Удобно также использование меню быстрого доступа к inventory, заклинаниям и оружию, при вызове которого игра останавливается, а после проведения необходимых действий и отдачи приказов запускается вновь.

Хотелось бы выделить некоторые особенности, присущие Planescape: Torment и не применявшиеся до сих пор (как мне кажется) в других компьютерных RPG. Во-первых, татуировки. У всех персонажей есть слоты для нанесения татуировок, которые представляют собой не что иное, как постоянно действующие заклинания. Так, есть татуировки, увеличивающие силу, меткость, дающие иммунитет к магии и т. д. Кроме того, Безымянный может заменить свой глаз на усовершенствованный (повышается точность, Armor Class и пр.). Morte можно вставить новый зуб, так сказать, повышенной кусабельности и т. д., и т. п. Меня, например, просто поразила возможность использовать в качестве оружия оторванную руку противника, при этом на такую «дубину» можно нанести дополнительные татуировки.

Естественно, как и во всех «настоящих» RPG, здесь весьма редко попадается уникальное оружие. Зато с помощью различных талисманов, напитков и амулетов можно достаточно серьезно модифицировать базовые характеристики, временно или на постоянный срок.

Отдельного упоминания достойна магия. В AD&D невозможна ситуация, когда маг в течение пяти секунд «швыряет» десять молний или пять fireballs. Количество заклинаний, которые можно применить за один день, ограничивается уровнем мага и редко бывает больше десятка. Причем, каждое из них произносится всего один раз, но зато какие это заклинания! Planescape по праву может гордиться своей магической системой – более оригинального и более садистского волшебства мне не доводилось видеть. Наряду с классическими молниями или защитами есть заклинания, вынимающие из противника душу, заставляющие его кровь закипеть, срывающие кожу, вызывающие духов и т. д. А уж как они визуализированы... любо-дорого посмотреть.

Количество побочных квестов в игре просто поражает, временами их список занимает несколько страниц вашего путевого журнала (кстати, он значительно улучшен со времен Baldur's Gate). Практически каждый житель Сигила и окрестностей имеет к вам какое-то поручение. Кто ищет потерянную сестру, кому необходим кристалл для завершения заклинания. Люди теряют важные вещи, ищут информацию или нуждаются в вашей помощи.

Несмотря на то что боевая часть всегда считалась основой CRPG, здесь многие квесты решаются путем диалогов с NPC. Просто найдите кого-то, у кого есть необходимая вам информация, – и квест выполнен. Именно в этом случае вам понадобится знание английского и внимательность в разговорах... да и хорошая память. Ведь порой найти человека, давшего вам задание, ничуть не проще, чем собственно отыскать решение. Хотя временами игра по накалу страстей догоняет ту же динамичную Diablo – монстры лезут толпами, и вам остается только успевать раздавать приказы своим персонажам.

Звук, музыка и другие

Звук, а особенно музыка Planescape: Torment заслуживают того, чтобы на них обратили внимание. И если озвучивание персонажей и эффектов выполнено просто хорошо, то музыка – это нечто.

Опять-таки хочется посетовать на опоздание игры к началу нашей акции «Игровые Оскары'99». Несомненно, появись она на несколько недель раньше – быть «Мучению» номинантом в трех категориях: «Игра года», «RPG» и «Лучшее музыкальное оформление». Динамическая, изменяющаяся в зависимости от ситуации музыка создает настроение, увлекает, подсказывает, ведет и захватывает. Пожалуй, лучшего оформления в компьютерных ролевых играх я еще не слышал. Это именно тот случай, когда музыка становится еще одной дополнительной частью геймплея, равноправной с другими.

Но, упомянув сильные стороны игры, нельзя обойти и слабые. Как обычно, при таких размерах проекта не удалось избежать ошибок. Их, конечно, не так уж и много, но некоторые могут пощипать вам нервы. И еще одно... Несмотря на фиксированное графическое разрешение 640 × × 480, «Мучение» изрядно «притормаживает» даже на весьма мощных по сегодняшним меркам машинах. Лично меня также задело отсутствие поддержки трехмерного звука A3D. В игре реализован только интерфейс Creative EAX, так что я со своим Diamond Monster MX300 оказался без какого-либо 3D.

Смерть – это новая жизнь

Что же, приходится в очередной раз признать, что в Black Isle не зря едят свой хлеб с маслом. Без всяких экивоков и натяжек Planescape: Torment – лучшая ролевая игра, реализованная на сегодняшний день на ПК. Лучшая по всем параметрам!

Нам же остается ждать новых проектов замечательной «Студии Черного Острова» и их друзей медиков из компании BioWare. Названия вы знаете. Baldur's Gate II: Shadows of Amn – третья часть эпической саги о Затерянных Королевствах (кстати, поддерживается экспорт героев из предыдущих серий). Icewind Dale – более упрощенная игра, так сказать, для народных масс. И Neverwinter Nights – уникальный проект, позволяющий Dungeon Master вмешиваться в ход игры и использующий трехмерный движок сиквела культового action MDK2 – Omen.

Ребята из Black Isle не обманут ваших надежд. История не заканчивается – продолжение следует... ■

Олег Данилов

Огнем и Мечом, или Запишите меня в крестоносцы

Граница между светом и тьмой — ты.
Станислав Ежи Лец

Кажется, даже к тугодумам из 3DO стали доходить требования игроков о кардинальной реставрации, чтобы не сказать реанимации, игровой вселенной Might and Magic. Ведь нельзя же, право слово, выпускать уже восьмую по счету RPG и шестую (считая дополнения) стратегию, ни на йоту не изменив их за последние десять лет.

Название Crusaders of Might and Magic
Разработчик-издатель 3DO
Жанр action/RPG

НЕДОСТАЮЩЕЕ ЗВЕНО

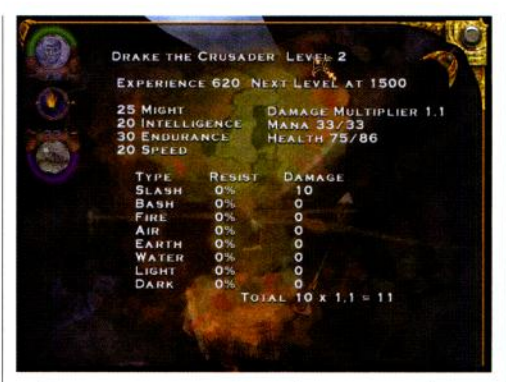
Так уж получилось, что именно Crusaders (разрешите мне называть ее так, фамильярно) стала своеобразным мостиком, недостающим звеном между двумя категориями игр. С одной стороны, это – классические ролевые игры от 3DO. Несмотря на все свои достоинства (близкая к AD&D система, огромный великолепно проработанный мир, отличный сюжет и т. д.), они обладали несколько занудным, даже заунывным геймплеем (особенно «хороша» боевая часть). С другой стороны, это – всевозможные action/adventure от первого и третьего лица, действие которых происходит в средневековом магическом мире. Речь идет о Drakan, Thief, Die by the Sword, Wheel of Time, Hexen II и т. д., и т. п., которым явно не хватало ролевой части.

Crusaders дал обеим категориям игр то, чего у них не было. Might and Magic получили недостающую «человеческую» боевую часть. А action/adventure заработали ролевую составляющую. И хотя до System Shock 2 получившаяся в итоге action/RPG не дотягивает, общее впечатление от игры более чем положительное, можно сказать, восторженное.

КРЕСТОНОСЕЦ ПОНЕВОЛЕ

История Дрейка, главного героя Crusaders, банальна (Анджей Сапковски, например, вообще считает, что половина произведений в жанре фэнтэзи основывается на схожем сюжете).

Итак, простой сельский парень Дрейк провел детство в деревне. В мальчике, конечно (как же без это-



го?), замечали некоторые необычные способности: отбился от стаи волков в шестилетнем возрасте, оказался восприимчив к магии... Так бы и жил маленький пастух, да вот незадача – встал тот поселок на пути Легионов Павших. Вырезав, как это водится, всю деревню, мертвецы упустили мальчишку, поклявшегося отомстить им.

Прошли годы. Дрейк, скитавшийся по дорогам королевства, научился неплохо владеть мечом, воровать, использовать магию (от старого отшельника Номади), заработал репутацию сорвиголовы и сильно насолил Легионам Павших и лично предводителю армии зла Некросу. Возмужавшего пастуха часто посещали видения. Как оказалось в дальнейшем, именно он и есть тот самый спаситель, который может победить Некроса и, что характерно, спасти весь мир (страны и отдельные города не предлагать!).

Делать нечего, после смерти Номади, открывшего Дрейку глаза на его миссию, наш герой, можно даже сказать Crusader, отправился в крестовый поход против зла, весьма быстро закончившийся в подземельях Некроса. Вот вам и задача номер один: перед спасением мира хорошо бы спасти самого себя... А, собственно, Crusader'ом, то бишь крестоносцем, Дрейк стал чуть позже, когда волшебница Целеста (Celestia) отправила его послом к королю гномов. Простого пастуха наделять функциями дипломата несолидно, вот наш герой и получил свое звание.

CRUSADER, ПОЗНАКОМЬСЯ – ЭТО ЛАРА. УНЕСИТЕ ЛАРУ!

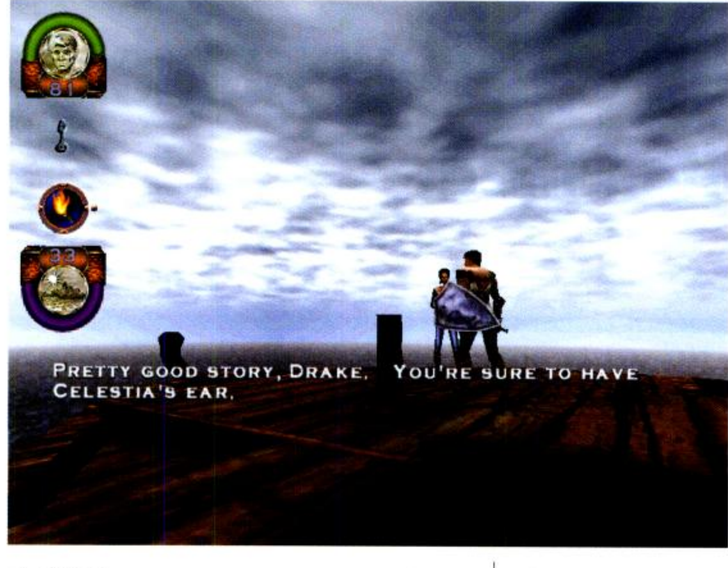
Итак, на первый взгляд, мы имеем дело с классической action/adventure с видом от третьего лица, наделенной ролевыми элементами. Но, как известно, первое впечатление зачастую обманчиво. Одним словом, Ларкой, ставшей уже притчей во языцех, когда речь заходит об играх этого жанра, здесь и не пахнет. Больше всего Crusaders напоминает приснопамятный Die by the Sword, красочный Drakan: Order of the Flame, описанный нами не так давно Revenant и... Diablo.

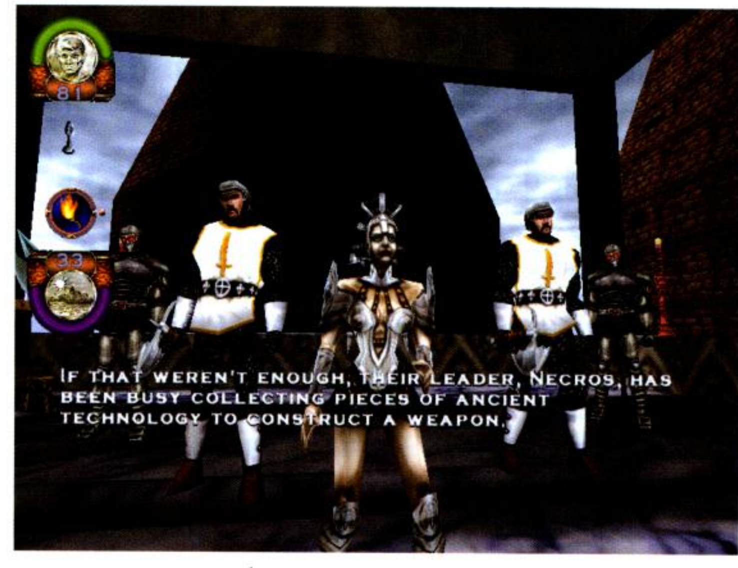
Именно так! По геймплею наш «Крестоносец» больше всего смахивает именно на Diablo – Diablo нашей мечты. Тот же захватывающий процесс «зачистки» уровня и поиска более мощного оружия. Та же ставшая ритуальной фраза «Дойду до того угла и – спать». Та же неугасимая борьба с бочками и ящиками (кто знает, тот поймет). Да и просто эстетика. Причем привнесение в игру «честного» трехмерного окружения, вида от третьего лица и красочных спецэффектов ничуть не умалили достоинств «дьяволоборства». Кстати, последовательность схваток, на которые условно разбивается игра, можно сравнить с уже упомянутым Revenant. Управление кажется неудобным только первые пять–десять минут, после этого вы просто втягиваетесь. Акробатических этюдов, «прославивших»











Tomb Raider и его клоны, здесь почти нет (и слава Богу). В принципе, если вы играли в Heretic II, Die by the Sword и другие action в средневековом мире, то даже переучиваться не потребуется.

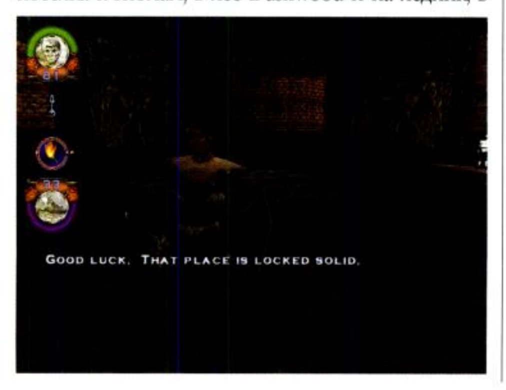
Боюсь показаться предвзятым, но лично мне кажется, что именно так должен был бы выглядеть Diablo II, Ultima IX и некоторые другие игры, готовящиеся к выходу или появившиеся в последнее время.

PARA BELLUM

Начав поход в роли крестоносца Дрейка, вы довольно скоро поймете, что оказались в самом центре клубка интриг, политических страстей и просто на пороге войны. Точнее, война уже пришла в ваш дом, и с каждым днем (миссией, уровнем – называйте, как хотите) присутствие сил зла будет ощущаться все сильней и сильней.

Итак, образовалось два враждующих лагеря. Волшебница Целеста, прописанная в висящем над морской гладью замке Citadel (кстати, очень оригинальное и интересное архитектурное сооружение), да капитан High Guard (личной гвардии волшебницы) по имени Урсан станут для вас основными поставщиками квестов. К этому же «лагерю» относится поселок Cador Sul, который в начале игры принадлежит людям, а впоследствии будет захвачен Легионами Павших. Достаточно лояльно к людям относится и правитель гномьего города Corantha, но только у него свои проблемы. Рабочие на нижних ярусах (Corantha Mine) подняли восстание и выкрали его сына, а проклятущие огры сперли царский скипетр.

Остальные же холмы и веси – обиталище врагов. Old Catacombs – единственный путь из людского поселка к гномам, в лес Duskwood и на ледник, в обход крепости Павших. Ледник (Glaciers) – страна снега и обиталище йети и Ледяных Шемблеров. Duskwood – старый лес, исконное королевство Dushers (Стремительных) – существ, больше всего напоминающих помесь птицы и насекомого, а также редких огров. И, конечно же, Strongholds (Восточный и Западный), расположенные в самом центре страны, – цитадель сил зла.



Советую хорошенько запомнить расположение этих обособленных «мирков», потому как мотаться между ними, буквально прорубая себе путь, будет вашим основным занятием.

КРЕСТОНОСЦЫ – КТО ОНИ?

Пора бы приступить к рассмотрению ролевой составляющей Crusaders of Might and Magic. Итак, наш «настоящий крестоносец» имеет полный (по меркам Diablo, а не Might and Magic) набор ролевых параметров: Might, Intelligence, Endurance и Speed. К сожалению, основные характеристики немодифицируемы, а набранный в ходе боев опыт, выливающийся, естественно, в получение уровней, расходуется только на увеличение здоровья и количества маны. Хотя с помощью магических предметов (в основном это кольца) и их можно улучшить. Конечно же, никуда не делся такой важный параметр, как Damage для оружия. Здесь, надо сказать, разработчики выложились по полной программе. Во-первых, каждый новый уровень героя добавляет одну десятую к параметру Multiplier, который служит множителем в подсчете повреждений. Так, достаточно простой меч в руках развитого персонажа – грозное оружие (скажем, 25 damage × 2,7 = 67). Во-вторых, все оружие, а его немало, наносит разные повреждения: рубящие, колющие, магические и т. д. Понятно, что и противники также по-разному воспринимают такие удары. А если вспомнить оружие, броню и щиты с магическими модификаторами, то арсенал подберется весьма внушительный.

Из вышесказанного, я думаю, понятно, что так любимая многими «кукла» персонажа в Crusaders есть. Так что приодеть Дрейка в новую кольчужку нетрудно. Заходишь в магазин... ну да, все, как в большом Might and Magic... Итак, заходишь в магазин и покупаешь необходимые вещи, предварительно продав оброненные противниками железяки, или находишь элементы нового «прикида» в своих путешествиях по миру.

Ах, да, еще магия. По канонам RPG Might and Magic, крестоносцы не очень-то умелы в магическом бою. Здесь же в вашем распоряжении практически классический набор мага: Fireball, Lighting, Freeze, Stone Skin, Torch, Heroism, Holy Wrath и другие полюбившиеся нам в больших RPG заклинания. Более того, факел третьего уровня (необходимо обзавестись тремя соответствующими книжками) горит не в пример дольше и освещает большее пространство, а молнии уже со второго уровня – самонаводящиеся.

Одним словом, рай – просто рай.

МИР, В КОТОРОМ ТЫ ЖИВЕШЬ

Графика хороша. Не великолепна, до той же Wheel of Time или SWAT 3 ей далеко, но в action/RPG она весьма к месту. Правда, текстуры слегка бедноваты (Crusaders разрабатывался для приставок), да и дизайн уровней весьма прост. Однако именно простой дизайн позволяет создать ощущение преемственности с той же Might and Magic VII. Как будто мы и не покидали Эрафию.

Звук тоже весьма и весьма, особенно его трехмерный вариант (поддерживаются все API). А музыка вообще выше всяческих похвал. Конечно, сама по себе она довольно посредственна, но в контексте игры именно она позволяет создать необходимое настроение – этакая смесь героики с патетикой. Хорошо, одним словом.

А уж анимация персонажей – мое почтение. Каждая драка со скелетами (их, кстати, несколько видов, да еще с разным оружием, магией и т. д.) – песня. Их хочется кромсать только для того, чтобы увидеть, как они умирают. А Стремительные, а огры, зомби, гномы, Шемберы и прочие товарищи! Просто великолепно...

HAPPY END

Все, пора наступать на горло собственной песне, а то я могу говорить об этой игре часами. Даешь продолжение! Два! Три! И Might and Magic VIII – на движке «Крестоносца». Ура!



Сергей Светличный

Quake III Arena vs. Unreal Tournament: бой за звание чемпиона мира в супертяжелом весе

Уже более года на всевозможных игровых форумах в Internet не утихают споры приверженцев сетевых баталий. Кто же победит в состязании id Software и Epic Games? Кому игроки отдадут пальму первенства в «битве века» – Quake III Arena или Unreal Tournament? Самих игр еще и в помине не было, а играющая общественность уже разбилась на два непримиримых лагеря, готовых с оружием в руках отстаивать свою правоту. Quake и Unreal, Unreal и Quake. Названия на устах у всех. Даже меланхоличные «стратеги» и завзятые «квестоманы» принимают участие в обсуждении проблемы тысячелетия...

Сейчас, когда обе игры уже обстоятельно исследованы миллионами их поклонников, можно делать определенные выводы и подводить итоги. Но самое главное – ответить наконец-то на тот самый сакраментальный вопрос, кто же все-таки победил – Unreal или Quake.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Идея создания чисто многопользовательской 3D-action витала в воздухе уже давно. Еще во времена «великого противостояния» Quake (тогда еще без номера) и Duke Nukem 3D разработчики поняли, что огромная масса игроков, за два дня преодолев одиночный вариант игры, переключилась на сетевые поединки. Причем по продолжительности активной жизни сетевой части того же Quake намного превосходит скоротечный и, что самое обидное, наперед заданный одиночный вариант игры. Даже древний DOOM все еще существует в своих различных сетевых ипостасях. Действительно, если игры, основанные на графических движках Quake, Quake II и Unreal можно, при желании, пересчитать, то количество сетевых модификаций одного только Quake, созданных энтузиастами со всего мира, превзойдет их на порядок.

Итак, вопрос о создании сетевой игры назрел. Сейчас трудно сказать, кому пришла в голову идея выпуска «первой в мире on-line only 3D-action», но события развивались как в залихватском детективе. Сначала Джон Кармак, руководитель id Software, сообщил общественности, что следующий проект студии – Quake III Arena, будет исключительно многопользовательским. Буквально через несколько недель Клиф Блежински, ведущий дизайнер Unreal, поведал журналистам, что новая версия «Нереального» – Unreal Tournament, станет сетевой, без всякой однопользовательской части. Затем под давлением возмущенных пользователей обе компании практически одновременно объявили о том, что одиночный вариант в играх все-таки будет, в виде последовательности сражений с ботами (см. «Домашний ПК», № 12, 1999). Ну а дальше началась собственно гонка – выпуски тестовых и демонстрационных версий, еженедельные обращения к игрокам и миру, радужные обещания, переносы сроков выхода и т. д.

Авторы так увлеклись самим процессом конкуренции, что прозевали выход первой чисто сетевой 3D-action – Starsiege: Tribes от тандема Sierra/Dynamix, которая вышла в свет 19 января 1999 г., т. е. более года назад. Tribes собрала всевозможные призы ото всех игровых печатных и Web-изданий, заслужила признание игроков и навсегда оставила за собой звание «Первой on-line only 3D-action». Id Software и Epic Games оставалось лишь бороться за второе место, но кажется, разработчиков это нисколько не смутило.



Полагаем, никто не станет возражать против нашего решения объединить обзоры этих двух игр в одну статью-сравнение; с детальным разбором всех достоинств и недостатков каждой из них. Также мы решили отказаться (но только в данном случае) от нашей традиционной системы рейтингов, разработав более подходящий для сравнительной оценки вариант.

РАУНД 1: ИГРОВЫЕ «ДВИЖКИ»

Явного лидера здесь нет – и Q3A, и UT обладают одними из лучших на сегодняшний день engines. Долгие годы разработки и последующей шлифовки сделали свое дело – перед нами оказываются практически идеальные «движки» (во всяком случае, на сегодняшний день, т. е. с учетом производительности современных компьютеров).

Итак, начнем с Quake III Arena. Игра работает только при наличии в системе 3D-акселератора – программный рендеринг не поддерживается. Из наиболее явных нововведений следует отметить большие текстуры (512×512 точек), рендеринг в True Color, 32-битовые текстуры, поддержку аппаратного расчета освещенности (фактически – это пока единственная игра, которая использует геометрический сопроцессор акселераторов на базе GeForce 256). Единственный API, который признает id Software, – OpenGL ICD, причем поддержка мини-порта для Voodoo-акселераторов, благодаря которой все продукты 3dfx выглядели в Quake II более чем привлекательно, в Q3A отсутствует.

Подобная любовь id Software к OpenGL при полном игнорировании другого API – Direct3D объясняется просто. При использовании OpenGL разработчики не ограничены рамками одной операционной системы Windows, как это происходит в случае Direct3D-игр, а могут при минимальных затратах перевести игру на любую другую ОС, которая поддерживает кросс-платформенный OpenGL. Так что появление Q3A под Linux практически одновременно с Windows-версией вполне закономерно.

Перейдем к Unreal Tournament. Как ни удивительно, но она является полной противоположностью Q3A. Чего стоит одно только наличие программно-



го рендеринга, причем выполненного настолько великолепно, что это кажется просто чудом – на компьютерах с вполне реальным для домашнего пользователя процессором (старшие модели Celeron или младшие Pentium III) и отсутствующим акселератором UT показывает вполне приличные результаты на разрешениях вплоть до 640 × 480. Объяснением этому феномену может служить тот факт, что оригинальный Unreal в процессе разработки ориентировался именно на софтверный режим, который в итоге оказался доведенным до совершенства, равно как и поддержка фирменного API акселераторов от 3dfx – Glide. Однако вскоре после появления Unreal компанию 3dfx весьма бесцеремонно «отодвинули» в сторону другие производители чипсетов, что заставило разработчиков из Epic Games в срочном порядке включать в игру поддержку стандартных API – Direct3D и OpenGL, причем качество их реализации на первых порах не выдерживало никакой критики. С тех пор прошло уже очень много времени, однако до сих пор Direct3D-рендеринг в Unreal серьезно проигрывает по скорости Glide (не говоря уж о OpenGL, который в данном случае вообще «не рекомендуется к употреблению»).

Внешне графика сколько-нибудь серьезных изменений по сравнению с Unreal не претерпела (косметические улучшения не в счет, хотя они и имеются), однако системные требования не только не выросли, но даже (что кажется совсем уж из области фантастики) несколько снизились. Во всяком случае, на акселераторах не от 3dfx UT работает несколько быстрее, чем оригинальный Unreal.

Кроме вышеперечисленных API, UT поддерживает также фирменный S3 MeTaL (разработанный, как нетрудно догадаться, для видеокарт серий S3 Savage 3D/Savage4), одним из основных достоинств которого является технология компрессии текстур S3TC. Однако, по иронии судьбы, буквально за считанные дни до появления UT выяснилось, что чипсет S3 Savage2000, в расчете на который разработчики из Epic Games и включили в игру использование этой технологии (а также нарисовали более гигабайта текстур в высоком разрешении), не поддерживает S3TC.

В общем, как видим, оба игровых «движка», при всех их многочисленных достоинствах, к сожалению, не лишены и некоторых досадных недостатков. Детальные и анимированные текстуры однозначно лучше в UT (чего стоят только «фирменное» нереальное небо, рябь на воде, фактуры дерева или камня), однако знаменитые и действительно великолепно выглядящие кривые поверхности в Q3A также нельзя сбрасывать со счетов, еще одним немаловажным достоинством этой игры является возможность очень гибкого регулирования сложности сцены, благодаря чему на относительно медленных компьютерах с не самым современным акселератором Q3A показывает более высокую производительность, чем UT. Если же говорить о недостатках, то основным для обеих игр, пожалуй, стоит указать не самую лучшую реализацию поддержки различных API, из-за чего они могут либо вообще не работать на некоторых акселераторах, либо показывать недопустимо низкую производительность.

Итог: Q3A 4,5 : 4,5 UT

РАУНД 2: ЗВУК

Хоть звук в подобных играх играет менее важную роль по сравнению с графикой, тем не менее он также важен, поскольку на слух можно воспринимать информацию, которую визуально получить или проблематично, или вовсе невозможно – например, звук помогает определить, где сейчас разгораются особенно жаркие баталии, что за оружие использует противник и т. д. В последнее же время, с повсеместным распространением технологий трехмерного звука, его поддержка вообще становится чуть ли не обязательным условием.

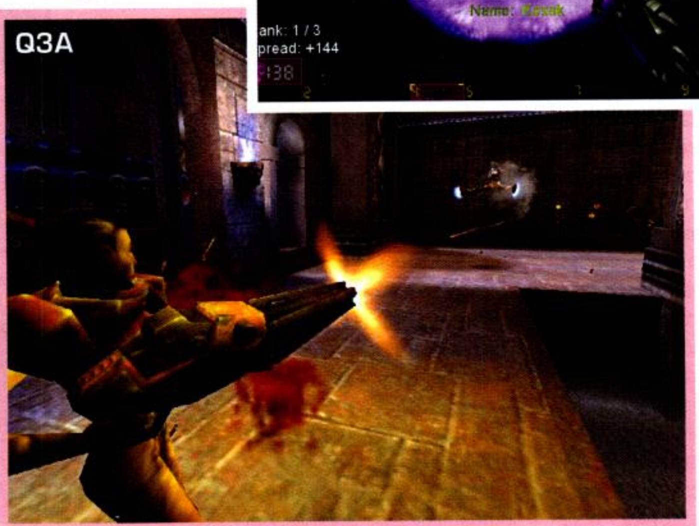
Итак, обе игры поддерживают технологию трехмерного позиционируемого звука A3D. Однако, на мой взгляд, Q3A несколько проигрывает UT в следующем. Во-первых, минусом игры от id Software является поддержка только A3D 3.0, в то время как UT поддерживает A3D 2.0 и Creative EAX. Таким образом, владельцы звуковых карт на базе чипсетов серии Aureal Vortex при игре в Q3A находятся в заведомо лучшем положении по сравнению с обладателями саундкарт SB Live!, в то время как в UT они равны, во всяком случае, в части наличия трехмерного звука (сравнение A3D и EAX выходит за рамки данной статьи).

Во-вторых, несмотря на то что в Q3A реализована поддержка более прогрессивной версии A3D, субъективное впечатление складывается все же в пользу UT. Музыка, фоновые шумы, выстрелы – все это, на мой взгляд, лучше выполнено именно в UT. Справедливости ради следует заметить, что если к звуку подходить с чисто утилитарной точки зрения, то он в обеих играх реализован примерно на одном уровне, т. е. позиционирование источника и в Q3A, и в UT не вызывает никаких нареканий и выполняется одинаково эффективно. Однако лучшее впечатление при этом остается от озвучивания именно Unreal Tournament.

Итог: Q3A 4,5 : 5 UT

РАУНД 3: ДИЗАЙН УРОВНЕЙ – ВНЕШНИЙ ВИД

Здесь двух мнений быть просто не может – явным лидером оказывается UT. Дизайнеры из Epic Games, похоже, выжали из «нереального» движка все, что только можно. Старинный замок, космический корабль, подводная база, мчащийся на полной скорости поезд, египетская пирамида – ареной для сетевых баталий может выступать буквально все, что угодно, при этом благодаря великолепным текстурам вы никогда не спутаете современный линкор со средневековым парусником, а замок – с военной базой. У Q3A же внешний вид уровней – самое больное место. Во-первых, они все до ужаса однообразны. Две трети карт – эдакие псевдосредневековые замки, еще пара-тройка – военные базы, и штук пять-шесть – висящие в воздухе платформы. При этом текстуры абсолютно абстрактны, особенно на «средневековых» картах – замками «это»





называется довольно условно, просто ни на что другое они вообще не похожи. Это тем более обидно, что потенциально на движке Q3A можно создать игру с графикой на порядок лучше UT. Однако както так уже повелось, что id Software выпускает игры с великолепным engine, не реализовав и половины всех заложенных в них возможностей, после чего... продает лицензию на их использование сторонним разработчикам. А те уже впоследствии создают действительно выдающиеся игры (чтобы далеко не ходить за примером, упомяну лишь знаменитый своими красотами Half-Life, созданный на движке от совершенно неприглядного в этом отношении Quake II).

Цветовая гамма UT очень спокойная, мягкие, приятные глазу цвета не раздражают и не утомляют зрение, в то же время Q3A сияет, как новогодняя елка, что приедается довольно быстро.

Если же взглянуть на игру в целом, не зацикливаясь на одном только дизайне уровней, рано или поздно ловишь себя на мысли, что, несмотря на льющуюся в Q3A полноводными реками кровь и наваленные горы мяса (которые я далее буду называть их исторически сложившимся названием – джибзами), создается впечатление какой-то несерьезности происходящего. Будто все не на самом деле, а так, понарошку, как во второсортном голливудском боевике. Слишком красная кровь, слишком откровенные джибзы, слишком натуралистичная смерть... Вообще, все слишком – разработчики явно не знали, когда следует остановиться. Это не значит, конечно, что в UT вы увидите суровую действительность – там тоже есть и кровь, и мясо, однако всего в меру. Хотя сейчас популярны именно массовые побоища, когда неважно, куда стрелять, потому что в любом случае не промахнешься, а джибзы просто висят в воздухе и заслоняют обзор. Дуэли уже никого не интересуют... М-да. Так что, возможно, в id Software на самом деле знали, что делают. Вот только меня такой вариант «игрищ» не устраивает, поэтому низкую оценку Q3A по этому пункту я поставил недрогнувшей рукой.

Итог: Q3A 3 : 5 UT

РАУНД 4: ДИЗАЙН УРОВНЕЙ – ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Однако не одними внешними красотами жив игрок. Какая разница, что изображено на стенах и где вообще происходит действие, если при игре по сети для получения максимальной производительности все сколько-нибудь ресурсоемкие спецэффекты все равно отключают, а окружающий пейзаж рассматривается исключительно как набор стратегически важных точек, тем или иным способом соединенных между собой?

Одним из основных достоинств игрового «движка» UT является лучшая работа с открытыми пространствами. Поэтому в играх на его основе регулярно можно наблюдать уровни с просто гигантскими просторами, которые даже не снились ни одному Quake. Было бы по меньшей мере странно, если бы дизайнеры уровней в Unreal Tournament не воспользовались такой особенностью. Разнообразие карт UT просто поражает, в этой игре вы найдете и небольшие дуэльные карты, и огромные арены, на которых вольготно будут себя чувствовать десятки игроков. В Q3A же все уровни оказываются примерно одинакового размера, что, естественно, отнюдь не добавляет игре разнообразия.

Однако у id Software есть то, чего временами явно не хватает разработчикам из Epic Games – многолетний опыт по созданию игр, ориентированных именно на многопользовательские сражения. Работа над такими хитами, как DOOM, Quake, Quake II не прошла даром, невооруженным глазом видно, что над уровнями в Q3A работали настоящие профессионалы. Здесь каждая деталь на месте, лестницы просчитаны буквально до ступенек, углы поворотов коридоров также подбирались явно не случайно. Дизайнеры Q3A рисовали карты, исходя из заранее продуманных игровых моментов: расположение аптечек, брони, оружия тщательно выверено, в общем, придраться просто не к чему. Как только это осознаешь, сразу становятся ясными причины той самой абстрактности уровней, о которой я столь нелестно отозвался в предыдущем раунде, – вся беда в том, что реальные здания, военные корабли и прочие прототипы сетевых карт слабо подходят, скажем, для игры в пейнтбол. Длинные коридоры в них имеют мерзкую привычку заканчиваться тупиками, в комнату обычно ведет только один вход... думаю, дальше продолжать не надо.

Теперь вернемся к Unreal Tournament. Да, с достоверностью все в порядке, однако иногда это довольно чувствительно сказывается на играбельности. Хоть я и восхищаюсь великолепным уровнем в виде стоящего в порту линкора, тем не менее вынужден признать, что из-за очень достоверной тесноты в его каютах я неоднократно не «вписывался» в узкий дверной проем или же в проход между койками, теряя на этом драгоценные секунды. В поезде (выполненном, кстати, на удивление неплохо – несмотря на кажущуюся неизбежной простоту карты, там действительно есть где разгуляться) раздражают совершенно «неудобоваримые» лестницы на второй этаж двухъярусных вагонов, научиться быстро взбегать по ним – задача не из легких. Расположение оружия не всегда продумано – конечно, вы не найдете снайперской винтовки в тесном переплетении коридоров, она, как и положено, наверняка лежит где-то на возвышении, из которого просматривается большая часть карты; сверхмощное оружие и бонусы также не валяются под ногами, но и только. Как-то обыграть сам процесс их получения разработчики либо не догадались, либо не смогли (если верно последнее, то, видимо, опять-таки из-за пресловутой достоверности). Максимум, чего можно ожидать, – это укрытие всего вышеперечисленного добра в каких-то потайных или труднодоступных местах, причем попытка достать их оттуда практически наверняка не составит угрозы вашей жизни.

В то же время в Q3A за мегаздоровьем вам придется долго и нудно прыгать, пытаясь поймать висящую в воздухе аптечку, BFG найдется в буквальном смысле между молотом и наковальней; в общем, если вы решили поправить здоровье, обзавестись мощным оружием или крепкой броней, будьте готовы к тому, что вы тут же станете прекрасной мишенью для половины игроков, находящихся на этой карте.







Из такой критики UT отнюдь не следует, что в нее невозможно играть, – напротив, в этой игре добротные сетевые карты с очень хорошей играбельностью. Однако Q3A оказывается все-таки лучше, тут уж ничего не попишешь.

Итог: Q3A 5 : 4 UT

РАУНД 5: ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Еще один раунд выигрывает Unreal Tournament, причем с явным преимуществом. Если Quake III Arena обладает стандартным набором – Deathmatch, Teamplay и Capture The Flag (CTF), то UT предлагает игрокам гораздо более широкий выбор. С пренебрежением отвергнув Teamplay, Epic Games, кроме стандартных Deathmatch и CTF, выдали на-гора очень необычные режимы Domination, Assault и Last Man Standing. Пожалуй, такое обилие иностранных слов требует некоторых пояснений.

Надеюсь, Deatmatch и Teamplay в описании не нуждаются, правила Capture The Flag также должны быть известны всем (на всякий случай, буквально в двух словах – это командная игра, в которой нужно захватить флаг противника и принести на свою базу), а вот с новинками от Epic следует познакомиться поближе, тем более, что они того заслуживают. Итак, Domination. Это несколько измененный режим Teamplay с более сложными правилами и, в итоге, как мне кажется, гораздо более интересный, чем ее «прародитель». Смысл игры заключается в следующем: на карте находятся специальные точки, которые нужно «захватить», тогда они начинают приносить вашей команде очки. Чем больше точек вы захватили, тем быстрее набираете выигрышные баллы. Проблема заключается в том, что однажды захваченную точку с легкостью может отбить противник, после чего очки начисляются уже ему. В результате приходится продумывать маршруты патрулирования, места засад, способы атак на вражеские точки и т. д.

Следующий режим, Assault, больше всего смахивает на... сюжетный Teamplay. Выглядит это, в общем случае, как захват одной командой какой-либо базы, охраняемой второй. Кажущаяся незамысловатость игрового процесса с лихвой компенсируется фантазией дизайнеров уровней. Пожалуй, именно для Assault они создали самые эффектные карты – упоминавшиеся ранее мчащийся поезд и военный корабль, подводная база. Захват укрепленного побережья – шквальный огонь из дотов, колючая проволока, автоматические пушки – заставляет вспомнить начало фильма «Спасение рядового Райана». Короче, Assault – настоящая находка разработчиков из Epic Games, и реализовали они ее на все сто.

Last Man Standing – при всей своей внешней похожести на обыкновенный Deathmatch этот режим оказывается чуть ли не его прямой противоположностью. В LMS каждый опять сам за себя, никаких команд, однако победителем считается не набравший наибольшее количество фрагов, а... реже остальных становившийся этим самым фрагом. Так что игровой процесс меняется до неузнаваемости – побеждает не тот, кто сломя голову бросается в самую гущу битвы, а тот, кто хладнокровно дождался ее окончания и добил оставшихся в живых. Немного цинично, пожалуй, но что поделать – таков уж этот режим игры.

Итак, как видим, победа за явным преимуществом принадлежит Unreal Tournament. В отличие от id Software, включивших в Q3A только «малый джентльменский набор», Epic Games дали волю своей фантазии, и, в конечном счете, сетевая игра в UT выглядит гораздо более свежо и интересно, чем оставшийся неизменным со времен Quake II игровой процесс в Q3A.

Итог: Q3A 3,5 : 5 UT

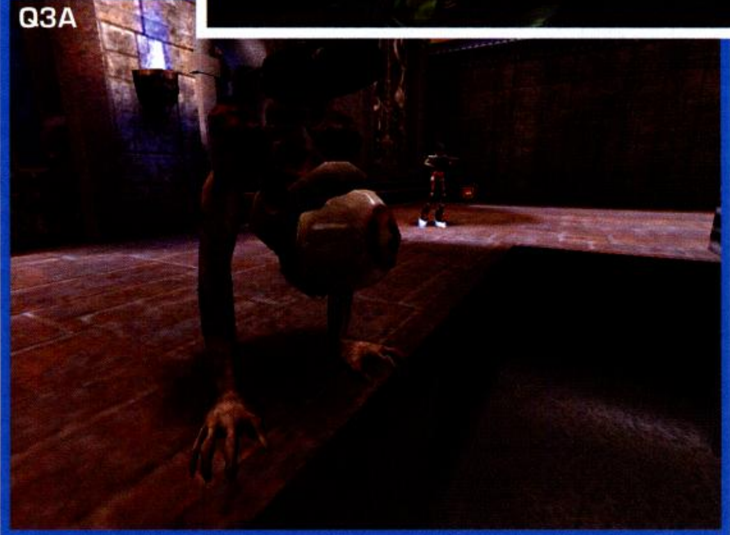
РАУНД 6: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОТИВНИКИ (БОТЫ)

Обе игры, хоть и ориентированы прежде всего на сетевые сражения, имеют также и одиночный вариант. Однако он кардинальным образом отличается от привычного всем singleplayer в старых играх. Здесь нет развития сюжета, нет оригинальных монстров, нет специальных карт для одиночной игры... Что же остается? Да все тот же multiplayer, только не с живыми соперниками, а с ботами.

Без сомнения, уровень искусственного интеллекта должен быть на высоте – играть против тупых противников просто неинтересно, неважно, управляются ли они компьютером или живым человеком. Надо сказать, что и id Software, и Epic Games действительно постарались на славу, и встроенные боты в Q3A и UT, без сомнения, являются лучшими из существующих на данный момент, что, впрочем, и неудивительно, ведь ранее их разработкой занимались, так сказать, на общественных началах – и для Quake, и для Quake II, и для других игр с сильным multiplayer ботов писали исключительно энтузиасты, никак не связанные с разработчиками самих игр.

На первый взгляд кажется, что боты в Q3A и UT примерно одинаковы, однако со временем начинаешь замечать довольно серьезные различия. Искусственный интеллект в UT несколько лучше, его botmatch больше похож на настоящую сетевую игру, чем аналогичный режим в Q3A, – Epic Games удалось создать очень удачную имитацию поведения живого человека, в то время как искусственный интеллект, разработанный id Software, действует более прямолинейно – в частности, всегда движется по одному и тому же маршруту, регулярно допускает одни и те же ошибки, используя которые, можно выиграть поединок с противником, чей уровень сложности для вас в обычной ситуации был бы слишком высок. В результате сходство с настоящим deathmatch оказывается минимальным. Однако боты в Q3A обладают одним очень ценным качеством (особенно для командной игры) – они умеют выполнять ваши команды. Так, вы можете заставить своего компьютерного напарника патрулировать определенный участок карты, приказать взять конкретное оружие, прикрывать вашу спину и т. д., список возможностей действительно очень богат, а





язык, на котором происходит это своеобразное «общение», мало чем отличается от обычного разговорного английского. Хотя ботам в UT тоже можно отдавать приказы, их перечень очень мал и содержит лишь самые основные команды вроде «защищай базу», «прикрой меня» и «удерживай позицию».

Мне думается, что изначально id Software и Epic Games разрабатывали ботов для разных целей, чем и обусловлены подобные различия в их интеллекте. Если в UT прекрасная модель поведения, очень похожая на человеческую, позволяет в полной мере получить удовольствие от singleplayer, то иная система команд в Q3A больше подходит для использования ботов в сетевой игре, когда количества участников недостаточно для масштабной командной игры. Но, как мне кажется, искусственный интеллект все же более актуален, особенно в наших условиях, когда далеко не каждый игрок имеет качественный выход в Internet или доступ к локальной сети.

Итог: Q3A 4 : 4,5 UT

РАУНД 7: ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Последний раунд и, как в настоящем боксе, самый сложный. Невероятно тяжело определить, кто же все-таки лучше, и совсем не потому, что игры похожи друг на друга, напротив, они оказались чуть ли не прямыми антиподами.

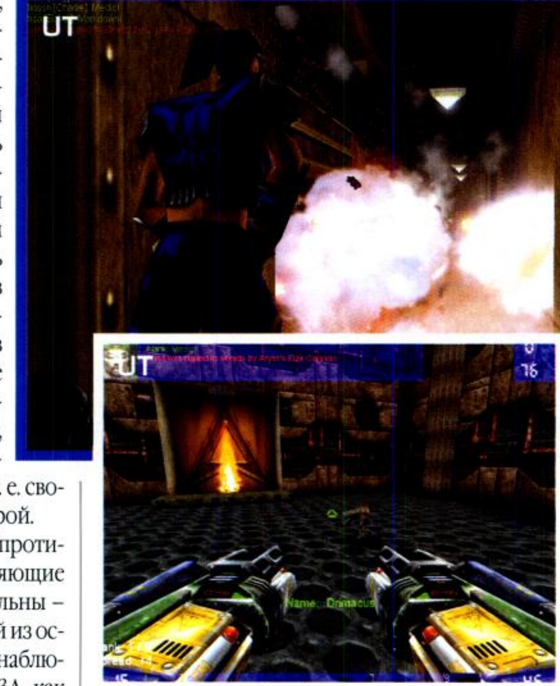
В общем, если попытаться охарактеризовать Quake III Arena в двух словах, то ее основной чертой является предельное упрощение игрового процесса с отсечением всего лишнего (на взгляд разработчиков). Наиболее сильной стороной Q3A является, на мой взгляд, так называемое «мясо» – т. е. deathmatch с большим количеством игроков. Во всяком случае, именно такое впечатление складывается по мере знакомства с игрой.

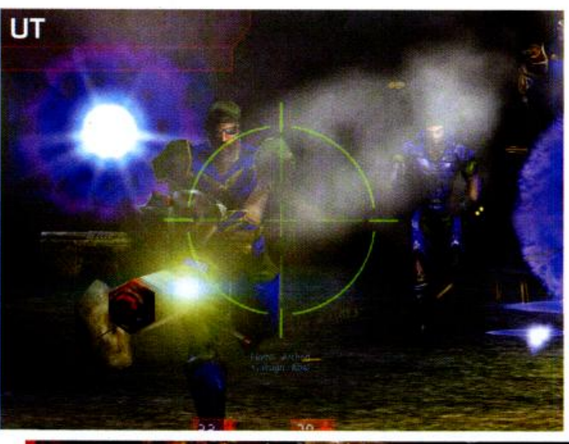
Теперь рассмотрим Q3A более детально, и начнем с самого легкого – с оценки одиночного варианта игры. Как это ни прискорбно, но вердикт неутешителен – singleplayer в ней не выдерживает никакой критики. Уже упоминавшаяся особенность искусственного интеллекта ботов (ориентация, прежде всего, на использование для доукомплектации команд в обычном deathmatch и некоторая прямолинейность их действий) выставляет таких соперников не в самом лучшем свете при игре «в одиночку» – предсказуемые действия ботов очень быстро приедаются. Однако, как уже упоминалось, Q3A разрабатывалась в первую очередь именно для сетевых баталий, и singleplayer в ней предназначен, в основном, лишь для ознакомления с уровнями, т. е. своего рода тренировки перед настоящей игрой.

В multiplayer, к счастью, картина прямо противоположная. Игроки, до сих пор сохраняющие верность DOOM и Quake, могут быть довольны – низкая скорость Quake II, являющаяся одной из основных причин для недовольства, в Q3A не наблюдается. Напротив, по этому показателю Q3A, как мне кажется, даже превышает Quake и вплотную приближается к одной из самых «скоростных» игр – DOOM. Времени думать нет совершенно, все на рефлексах – мелькнула тень, и если пальцы не успели отреагировать, счет вашего противника возрастает на единицу. Естественно, в таких условиях, когда промедление смерти подобно, приходится отказываться от всего, что может заставить игрока задуматься хотя бы на секунду,– оружие, судя по всему, разрабатывалось именно исходя из подобных соображений. Яркие, огромные модели заметны с любого расстояния и отличаются друг от друга настолько, что спутать их невозможно даже при большом желании. Действие оружия также неспособно озадачить сколько-нибудь знакомого с предыдущими творениями id Software игрока – в Q3A мы наблюдаем своеобразный хит-парад «The Best of id». Rocket launcher, grenade launcher, railgun, plasmagun... Все это либо осталось таким же, как было, либо претерпело незначительные изменения. Исключением является разве что BFG10K1, которая, по моему мнению, в игре совершенно лишняя – она нарушает весь баланс сил: игрок, владеющий этой «пушкой», практически непобедим (во всяком случае, до тех пор, пока у него не закончатся патроны).

Следующее, на что обращаешь внимание, – это явная ориентация Q3A на неподготовленных игроков. Оружие профессионала, railgun, уже не способно убить только что появившегося противника, давая ему шанс хоть чуть-чуть побыть в игре и не погибнуть в первые же секунды. С этой же целью другое мощное оружие – rocket launcher, который ранее в Quake II значительно ослабили по сравнению с Quake, так и остался жалкой пародией на своего предка из первой части игры. Неотъемлемый атрибут режима Capture The Flag – крюк, исчез как класс, что вызвало бурное негодование в стане профессионалов. Да, теперь они не смогут вчистую обыгрывать менее умелые команды, но почему за недостаток профессионализма у одних игроков должны отвечать другие? Любимый трюк многих «квейкеров» со стажем, rocketjump, потерял свою значимость – во всех мыслимых и немыслимых местах установлены специальные jumppads, забрасывающие игрока в необходимую часть уровня быстро и, главное, без какого бы то ни было ущерба для здоровья, не требуя при этом никаких специальных навыков. Новый бесплатный аттракцион сразу же приобрел огромное количество поклонников, и теперь уровни с большим количеством «прыгалок» просто кишат «летающими» игроками, прекрасными мишенями для профессионала, вооруженного railgun'ом. Быстрое появление оружия (так называемый респаун) – еще одна монета в копилку новичков. Теперь профи не сможет контролировать уровень, забирая мощное оружие из-под носа своего противника, поскольку оно появится на прежнем месте спустя считанные секунды.

Примеров можно привести еще множество, но общий смысл, полагаю, ясен: Q3A ориентирована на массового игрока, или, как говорят на Западе, на casual player. Я не утверждаю, что это плохо – напротив, ведь профессионалов гораздо меньше, чем «казуалов», и понятно, что сделав игру «только для профи», разработчику не удастся не то что получить прибыль, а хотя бы окупить проект. Опять-таки, упрощенный игровой процесс отнюдь не уравнивает в возможностях новичка и профессионала, потому что последний всегда сможет показать, кто есть кто, играя в темпе, недоступном простому «смертному», и используя оружие, требующее каких-то специальных навыков (например, все тот же railgun). В общем, простота Q3A не является «вселенским злом», как может показаться из брюз-







жания профессионалов. На то они и профи, чтобы ворчать по любому поводу. В итоге, как мне кажется, все это закончится тем, что многочисленные группы энтузиастов, которых хлебом не корми, дай только что-нибудь исправить в Quake, напишут свои варианты сетевых игр в виде подключаемых модов (в настоящее время, насколько мне известно, в разработке находится уже около полутора десятков самых разных модификаций), и все опять будут счастливы.

Теперь перейдем к Unreal Tournament. Как уже говорилось выше, эта игра кажется прямой противоположностью Q3A. В противовес последней, в UT очень сильный одиночный вариант, который наверняка оценят по достоинству не только заядлые «квейкеры», но и приверженцы других жанров.

Оружия в UT не просто много, а очень много – более десятка наименований, при этом практически каждое имеет несколько режимов стрельбы, что, естественно, вносит дополнительное разнообразие. Радует также отличная сбалансированность оружия – ни один из его видов не обладает подавляющим преимуществом. Мне неоднократно приходилось слышать высказывания примерно следующего содержания: «Да в Unreal Tournament все происходит очень медленно – пока оружие выстрелит, пока вылетит пуля, пока она долетит до противника...». Ничего подобного. Большая часть всех «пушек» обладает мгновенным действием – иными словами, пуля попадает в цель сразу же после выстрела. Другое дело, что при подобном богатстве выбора сам игрок поначалу теряется и не знает, что же ему выбрать; еще одной причиной подобного заблуждения является, пожалуй, то, что некоторые виды оружия позволяют проводить своеобразные «комбосы» (естественно, требующие некоторого времени для их реализации), результатом которых является выстрел гораздо большей разрушительной силы. Да, собственно игровой процесс в этой игре развивается несколько медленнее, нежели в Q3A, однако не так сильно, чтобы это сразу бросалось в глаза. Если же вам все-таки кажется, что Quake III Arena гораздо быстрее, рекомендую в UT выставить более высокий уровень сложности ботов или начать играть с более умелым противником – поверьте, разница окажется просто ошеломляющей. Конечно, до скорости DOOM ему далеко, однако с первым Quake UT при желании вполне может потягаться.



Еще одной особенностью этой игры, о которой просто нельзя умолчать, являются мутаторы (аналоги модов в Q3A), различные модификации оригинальной игры. С их помощью можно изменить сетевые сражения до неузнаваемости – как вам понравятся битвы при пониженной гравитации или возможность поиграть в UT оружием оригинального Unreal, или режим Instagib («мгновенные джибзы»), в котором смерть наступает после одного-единственного попадания, или Blood Lust, когда ежесекундно здоровье всех игроков уменьшается на единицу, при этом каждое удачное попадание добавляет вам половину очков, «выбитых» из противника, или Fatboy – после каждого фрага вы ощутимо прибавляете в весе, так что к концу матча по уровню носятся удачливые «толстяки» и проигрывающие «худышки»... В самой UT изначально заложено более десятка таких мутаторов, причем в Internet можно найти огромное количество самодельных модификаций, которые подключаются к игре абсолютно элементарно. При этом можно одновременно применять несколько мутаторов, что невозможно в Quake II и, насколько я знаю, по-прежнему недоступно в Q3A – в них можно использовать только один мод за раз. Тут же не могу удержаться и не отметить поразительно малое количество модов для Q3A – на момент написания статьи их было не более полудесятка, при этом ничего выдающегося я лично не видел.

В описании Q3A пришлось посетовать на отсутствие крюка. В самой UT его также нет, однако имеется похожий по действию транслокатор (по умолчанию доступен в режимах CTF и Domination) – переносной телепортер с приемным модулем, выбрасываемым на манер гранаты из гранатомета. Освоив это устройство (на что потребуется от силы четверть часа), вы сможете быстро попадать в труднодоступные места, перепрыгивать через крепостные стены, мгновенно возвращаться на свою базу в случае атаки противника (для этого достаточно заранее оставить модуль возле своего флага), а при известной сноровке даже использовать его в качестве оружия – если ухитриться установить этот самый модуль на своего противника, можно заработать неплохой телефраг. Единственное, для чего транслокатор непригоден, – это для скоростного возвращения на свою базу с захваченным вражеским флагом. В этом случае вы, конечно, оказываетесь в месте назначения, однако флаг... остается в той точке, из которой вы телепортировались. Да, да, я знаю, что при всех своих достоинствах транслокатор все равно не является полноценной заменой пресловутого крюка. Все в порядке. Ведь UT поддерживает подключение мутаторов, верно? Так вот, буквально на днях на одном из фэн-сайтов игры я видел целых две модификации от разных авторов, каждая из которых включает в UT этот самый крюк. Профессионалы рыдают, как дети. «За сбычу мечт!», так сказать.

Ну вот и подошел к концу наш бой за звание чемпиона мира, пора подводить итоги. Нокаута зрители так и не дождались, придется присуждать победу по очкам. Я полагаю, невооруженным глазом видно, что мне лично больше по душе Unreal Tournament. Да, она медленнее, чем Quake III Arena, да, ее уровни не настолько хороши в плане геймплея, однако игровой процесс в «Нереальном турнире», на мой взгляд, гораздо разнообразнее, нежели в «Трясущейся Арене № 3». Да, я знаю, что поклонники «непрерывного мяса» предпочитают Q3A – ну что ж, я не отношусь к их числу, тут уж ничего не попишешь. А карты... это дело наживное, в конце концов, существует редактор уровней, и уже на Новый год в Internet можно было найти более двухсот самодельных уровней для самых разных режимов, среди которых довольно часто попадались как минимум настолько же добротные экземпляры, что и стандартные карты, включенные в игру (для Q3A на тот же момент было выпущено что-то около двух десятков наименований).

И потом, никто не говорит, что из этих двух игр обязательно нужно выбирать что-то одно. Например, мы в редакции, если нужно расслабиться, сбросить скопившееся за день напряжение, запускаем вечером на полчаса сервер именно Q3A.

Однако дома мы все-таки играем в Unreal Tournament...

Итог: Q3A 4,5 : 5 UT

ВСЕГО: Q3A 29 : 33 UT



Сергей Светличный

Близкие контакты третьего рода

– Вы арестованы!
– У тя пистолетик-то есть?
– Тогда задержаны...

Из к/ф «Особенности национальной охоты»

Название SWAT3: Close Quarters Battle
Разработчик Sierra Studios
Издатель Sierra
Жанр тактический 3D-action



Иногда, пройдя вдоль и поперек очередной 3D-action и вырезав в нем под ноль всех перепончатоногих и непарнозубых монстров, отложив в сторону ракетную установку с разделяющимися боеголовками и сняв броню типа «I love Abrams», хочется простого человеческого общения. Человеческого, понимаете?

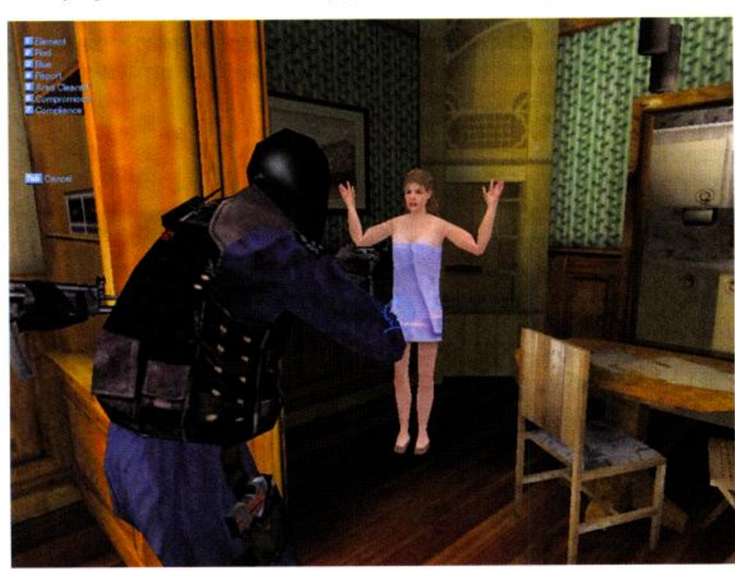
Чтобы не видеть больше этих фасеточных глаз, созданных больной фантазией дизайнера монстров и посаженных на физиономию размером с небольшой экскаватор, нарисованную другим дизайнером, прописанным на соседней койке. Я уж молчу о «профессиональном актере» из палаты напротив, озвучивавшем все это безобразие, и профессиональном программисте из отделения для буйнопомешанных, писавшем интеллект к этому чуду.

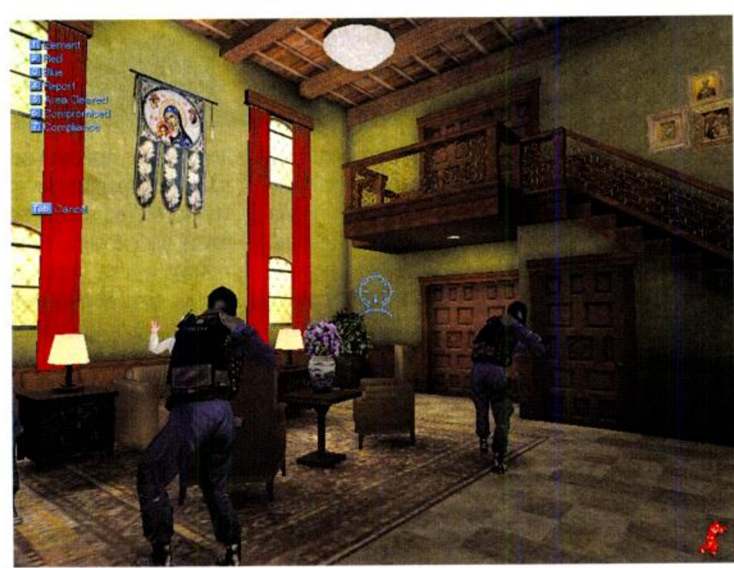
В общем, после двух-трех десятков таких игр хочется пожить обычной жизнью. Не принимать на грудь килограммы свинца и тонны взрывчатки, не останавливать лбом тактические боеголовки... Это значит, что пришла пора переключиться на реалистичные симуляторы боевых действий. Никаких монстров, никакого футуристического оружия, никакого сверхмощного заклинания любой компьютерной RPG – Save/Load, только обычную штурмовую винтовку в руки, компас на шею, запасной рожок в зубы, рацию на спину, попутный ветер в... гхм, в добрый путь, в общем.

Поначалу эта статья задумывалась как обзор нескольких тактических симуляторов, вышедших в конце года. Однако второй претендент – Spec Ops II: Green Berets, взял самоотвод, поскольку ничем кардинальным от тех же 3D-шутеров не отличался. Да, оружие вам выдали реальное, а аптечку отобрать забыли – это раз. Монстров, конечно, побрили, причесали и переодели в военную форму, НО УМИЩЕ-ТО КУДА ДЕВАТЬ? Это два. В общем, остался только SWAT3, и вот он как-то незаметно для автора этой статьи (и уж тем более – для главного редактора) занял собой весь отведенный объем.

Для непосвященных поясняю: SWAT – это подразделение лос-анджелесской полиции, созданное в начале 60-х годов для борьбы с террористами (расшифровывается как Special Weapons And Tactics). Так что впервые за все время существования жанра симуляторов боевых действий (надо признать, не столь уж и продолжительное – начало ему было положено меньше двух лет назад выходом Spec Ops: US Army Rangers) вам доведется управлять не крутым спецназовцем, а обычным полицейским (не менее крутым). Что от этого меняется? – спросите вы. Во-первых, оружие. Можете даже не надеяться на М-16 с подствольным гранатометом, снайперскую винтовку и десяток противотанковых гранат. Слабенький автомат, пистолет да баллоны с нервно-паралитическим газом – вот и все вооружение бравого американского копа. И во-вторых, задания. Вам не нужно будет пробираться на секретную базу русских террористов где-то в Кабардино-Балкарии или уничтожать опять же секретный (в играх этого жанра вообще все секретное или как минимум потайное) ракетный комплекс под Ужгородом. Я, между прочим, не шучу – кто играл в Rainbow Six: Rogue Spear, тот в курсе, что практически все миссии в нем проходят на территории бывшего великого и могучего, почти как русский язык, Советского Союза. Тенденция, однако.

SWAT – подразделение L.A.P.D., и, соответственно, действие разворачивается в Лос-Анджелесе. В игре есть даже некий сюжет, который я с удовольствием здесь изложу (правда, в несколько переработанном виде). В 2005 г. в «городе ангелов» должны собраться представители всех государств для подписания договора о полном и безоговорочном уничтожении всего ядерного оружия. Вот так, не больше и не меньше. Нечего и говорить, что подобное мероприятие тут же привлекло внимание террористов разных мастей. Они, бедняги, сидят себе на своих секретных базах, скучают, режутся в преферанс и не знают, против чего бы еще попротестовать и где бы совершить очередной теракт. Олимпийские игры – повод, конечно, очень ничего, но бывают уж больно редко, а тут такой случай подворачивается. В общем, бездельничать вам не придется, город оказывается просто наводнен террористами.

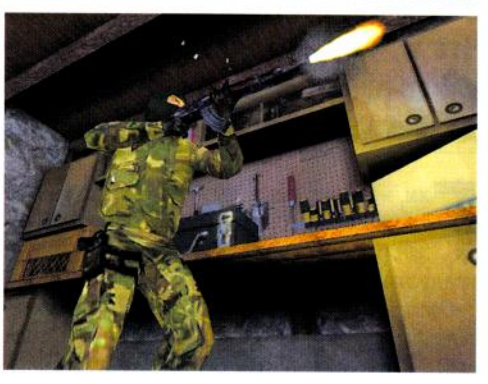












Итак, вы – командир одного из отрядов SWAT, и в вашем подчинении находятся четверо опытных полицейских. Первое же задание несколько обескураживает: на чердаке дома в частном секторе засел какой-то хмырь со снайперской винтовкой и отстреливает всех, кого видит. Тоже, небось, хочет сорвать подписание исторического договора, гад. От вас требуется – его обезвредить, причем не просто пристрелить, а именно обезвредить, оставив в живых. Это, между прочим, еще одно отличие «симулятора полицейского» от других игр – вы, как-никак, представитель закона, вот и будьте добры его соблюдать хотя бы в минимальных количествах (ну, к примеру, прежде чем стрелять, выкрикнуть что-нибудь вроде «Бросай оружие, руки за голову!» и только потом открывать огонь). Более того, здесь есть миссии, в которых требуется захватить террористов в плен, сохранив им жизнь, причем сделать это нужно так, чтобы ни один заложник не пострадал.

Как уже говорилось ранее, в вашем подчинении находится небольшой отряд, а это значит, что игра выходит за рамки простого шутера и приобретает элементы тактического планирования. Все подразделение перманентно разбито на два отряда, и отдавать приказы можно как всем четырем сватовцам, так и каждой паре в отдельности.

И вот тут мы сталкиваемся с одним из немногочисленных недостатков игры (по большому счету, единственным). Интерфейс неинтуитивен, а обучение выполнено, мягко говоря, посредственно. Вы можете прочитать пару десятков страниц, на которых описывается методика действия антитеррористического подразделения с минимальной привязкой к игре и уж тем более – к ее интерфейсу. Так что, по сути, именно первая миссия (помните хмыря с винтовкой?) оказывается для вас учебной. Допустим, то, что нужно арестовывать сдавшихся в плен, я сообразил довольно быстро – достаточно было посмотреть, как это выполняет (причем по собственной воле, я ему ничего не приказывал!) один из моих бойцов, не забыв сделать соответствующий доклад по рации. А вот что после этого нужно еще отдать команду силам прикрытия об эвакуации арестованного (и, что самое главное, как это сделать), я понял совершенно случайно.

И вот мы переходим к тому, за что я и люблю эту игру больше всего. Нет, не к графике, хотя и она тоже, конечно, великолепна. Но убедиться в этом можно, просто взглянув на скриншоты, а вот искусственный интеллект на картинках рассмотреть уже трудновато. Да, похоже, в полицейскую академию идиотов не набирают (что бы нам ни говорили в одноименном фильме) – настолько слаженных и грамотных действий мне наблюдать еще не приходилось. Все ваши приказы выполняются четко и безукоризненно (благодаря этому первые миссии вообще можно пройти, находясь за спинами товарищей и подавая оттуда ценные указания, – всю работу они возьмут на себя, вам же останется только вязать преступников). Они выглядывают из-за угла, прежде чем войти в коридор, прикрывают друг друга во время зачистки комнаты, заставляют террориста бросить оружие и сдаться... В общем, глядя со стороны, создается впечатление, что ты смотришь какой-нибудь американский боевик. Да, еще один момент, просто меня поразивший: если отряд заходит в большое помещение, из которого есть несколько выходов, один полицейский обязательно будет держать эту дверь под прицелом. Если существует опасность нападения с тыла, опять-таки кто-то останется и будет прикрывать отряд.

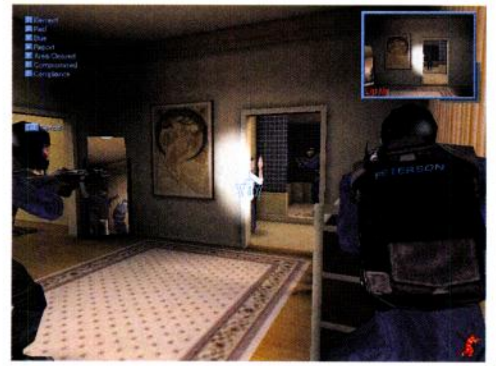
Как преступники, так и заложники ведут себя просто здорово, создается впечатление, будто на экране – живые люди. Первые, увидев врывающийся в комнату отряд, вполне могут струхнуть и сдаться, однако если на них выйдет только один боец, то перестрелки не миновать. Заложник может обматерить спасающего его полицейского, может в страхе убежать или просто стоять в ступоре, не обращая на вас никакого внимания.

Также достойна всяческих похвал физика мира. Наконец стены жилых домов стали делать не из танковой брони, а из обычных стройматериалов, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Да, очередь из автомата прошивает сравнительно тонкую преграду и может задеть стоящего за ней человека. Временами это хорошо – когда нужно пристрелить преступника, спрятавшегося за дверным косяком, но чаще это только мешает, поскольку никто не даст гарантии, что в соседней комнате не находятся заложники. В таких случаях рекомендуется использовать пули с меньшей пробивной способностью.

В одном из западных обзоров этой игры мне встретилось следующее утверждение: «Это не игра, это тренажер для полицейского». Я бы не был столь категоричен – все же до тренажера SWAT3 далеко. В нем совершенно нет снайперов, взаимодействие с силами поддержки выполнено не лучшим образом (вы им просто отдаете распоряжения, однако так ни разу и не увидите реальных людей), да и собственно количество бойцов, отправляемых на операцию, – пять человек – явно слишком мало, особенно учитывая то, что временами вам приходится обезвреживать до трех десятков преступников. Так что это ни в коем случае не тренажер – это просто замечательная игра с совершенно незабываемым геймплеем.

P. S. (он же крик души): Дайте сетевую игру!





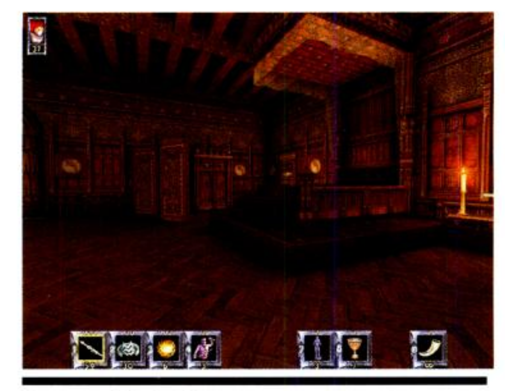


Сергей Светличный

Ни слова о Джордане

Колесо Времени плетет Узор Эпох…
Р. Джордан

Давно канули в Лету времена, когда сценарий компьютерной игры писался на коленке за день до релиза (как это было со знаменитым Quake от id Software). Сейчас хорошей традицией становится создание игр с сильной сюжетной линией и яркими, запоминающимися персонажами. Что ж, такой подход можно только приветствовать – согласитесь, гораздо приятнее не просто убивать всех подряд, а знать, почему ты это делаешь, за что сражаешься и какой именно мир спасешь в итоге.



Название Wheel of Time
Разработчик Legend Entertainment
Издатель GT Interactive
Жанр 3D-action



Гхм, – скажет читатель и будет прав. А кто в таком случае, собственно говоря, этот Джордан, о котором в данной статье не будет сказано ни слова?

Объясняю. Роберт Джордан – известный писатель-фантаст, пишущий в модном нынче стиле фэнтэзи и создавший, среди прочего, целый цикл романов «Колесо Времени», в котором органично смешались магия, поединки на мечах, злодеи (нет, не так – Злодеи), головокружительные приключения, любовь и ненависть... В общем, обычная сказка для взрослых, ничего особенного в ней, казалось бы, нет, однако западной публике нравится невероятно, вплоть до того, что Джордан там считается мастером одного уровня с создателями миров – Дж. Р. Р. Толкиеном и Р. Желязны.

Гхм, – второй раз скажет читатель и снова окажется прав. А при чем здесь игра? Ну-ну, – скажу я, – можно было и догадаться. Во всяком случае, название игры и цикла должно было бы навести на определенные размышления. Да, совершенно верно, действие Wheel of Time разворачивается в мире, созданном Робертом Джорданом (и о котором я, между прочим, поначалу не собирался упоминать вовсе... ну что ж, благими намерениями, как говорится...). Если быть точнее, то основой для игры послужила первая книга из этой серии под названием «Око мира». В свое время она была выпущена российским издательством «АСТ» в серии «Век дракона», так что все желающие могут с ней ознакомиться – как для общего развития, так и для того чтобы просто ориентироваться в происходящих в игре событиях (в частности, не называть великого и ужасного Машадара, хозяина Шадар Логота, «разумной змеей в виде пара, все время гоняющейся за вами по комнате», как это было в одном попавшемся мне на глаза обзоре).



Правда, сейчас достать эту книгу уже трудновато – издана она была в 1996 г. небольшим тиражом и стоит нынче немало. Так что я вкратце опишу мир, в котором разворачивается действие игры. Итак, здесь царит средневековье, а значит, без магии и рыцарей не обошлось. Начнем с магии, поскольку она здесь главная, а все остальное – так, на подпевках. Творить заклинания может только тот, кто умеет обращаться к Единому источнику. Свойство это врожденное, однако если владеющий им человек самостоятельно развивает в себе магические способности, то обычно это приводит к плачевным последствиям – у него, образно говоря, «едет крыша», и он пытается захватить власть над миром. Поэтому всех подающих надежды детей забирают в специальную школу, где они и получают соответствующее образование.

Магии у мужчин и женщин различные, друг с другом не пересекающиеся, и обучение, естественно, также раздельное... во всяком случае, было до некоторого времени, а именно – до последней войны, в которой все мужчины-маги оказались истреблены. С тех пор единственными носителями магической силы являются женщины Айз Седай – своего рода «каста посвященных», разделенная на несколько сект, недолюбливающих друг друга. Неудивительно, что при подобном положении дел нашлась-таки одна секта под названием Черные Айя, которая стала помогать Темному Властелину в осуществлении его Коварных Замыслов (здесь все рекомендуется писать с заглавной буквы – законы жанра обязывают). Ситуация осложняется еще и тем, что в народе Айз Седай, мягко говоря, популярностью не пользуются, поскольку именно им приписываются все смертные грехи, в частности, появление Темного Властелина, ну и всякая мелочевка («...пьют они кровь христианских младенцев», одним словом). В общем, политическая обстановка в мире довольно напряженная, и в момент, когда она достигает своего «апофигея» (древние артефакты, препятствующие возвращению Темного и хранившиеся в Белой Башне, цитадели Айз Седай, оказываются похищены), начинается собственно игра, и на сцене появляетесь вы – повелительница Белой Башни. Несмотря на столь невероятно закрученный сюжет, ваша задача элементарно проста и тривиальна – вернуть украденные артефакты и тем самым спасти мир.

Фу-ух, с сюжетом покончили, и теперь можно переходить к самой игре.

А начнем мы с графики, поскольку она здесь, аналогично магии в бумажном «Колесе Времени», играет главную роль. Wheel of Time построена на базе движка Unreal, который до сих пор остается одним из самых технологически совершенных. Я думаю, все помнят великолепную графику «Нереального»? Так вот, по местным красотам «Колесо Времени» настолько же превосходит Unreal, насколько последний «обставляет» какой-нибудь древний Duke Nukem 3D. Не раз и не два противники заставали меня врасплох только потому, что я бродил залами очередного замка, рассматривая окружающее вели-











колепие. Персонажи выглядят чуть похуже, чем уровни, но только на самую малость. Троллоки, Исчезающие, Белоплащники, Айз Седай – я думаю, у поклонников творчества Джордана эти имена должны вызвать немало приятных воспоминаний. Одним словом, за одну только возможность увидеть воочию то, что раньше можно было только представить, есть смысл приобрести эту игру, даже если бы больше у нее никаких достоинств не было (о том, что это не так, и что, кроме графики, имеется еще немало приятных моментов, я расскажу несколько позже). В общем, к графическому оформлению претензий быть не может в принципе, чего, к сожалению, нельзя сказать о системных требованиях.

На них, пожалуй, даже стоит остановиться отдельно – во избежание всяческих недоразумений. Во-первых, Wheel of Time – одна из очень немногих игр, вышедших в последнее время, которая ориентирована преимущественно на акселераторы от 3dfx, безбожно тормозя при этом на всех остальных. Во-вторых, заявленный объем оперативной памяти – 32 мегабайта – воспринимается не иначе как насмешка, поскольку игра начинает себя комфортно чувствовать только на 128 MB. И, в-третьих, разработчики ухитрились сделать совершенно неудобоваримый 16-битовый рендеринг, по причине чего играть рекомендуется в 32-битовом цвете – Wheel of Time оказалась чуть ли не первой игрой, в которой разница между этими двумя режимами видна невооруженным глазом. В общем, на моем отнюдь не слабом даже по нынешним временам компьютере (Pentium III 450 MHz, 128 MB памяти, видеокарта на базе Riva TNT2 Ultra) при максимальной детализации игра сносно шла в режиме 800 × 600 × 32, откровенно «притормаживая» на открытых пространствах.

Разработчикам Wheel of Time удалось создать не просто «игру по мотивам», представляющую интерес только для фанатов книжной серии, но увлекательный фэнтэзийный шутер с потрясающей графикой.

Если кто-то все еще читает эту статью, продолжим (тем более что запас страшилок на сегодня у меня уже закончился). Звук очень хорош – и фоновый, для создания атмосферы, и особенно музыка, которая здесь, в отличие от «прародителя» Unreal, записана в формате MP3 (что позволяет наслаждаться ею и в отрыве, так сказать, от процесса игры).

Оружия как такового в игре нет – если вы не забыли, управлять вам придется «магичкой», которая сроду ничего тяжелее ангриалов в руках не держала. Что такое ангриал? Это волшебный амулет, позволяющий творить заклинания, а если быть более точным, то концентрирующий ваше внимание и направляющий магическую энергию в соответствующее русло. Причем разработчики, пользуясь тем, что, по Джордану, для всех сколько-нибудь мощных заклинаний необходимы свои ангриалы, превратили их в некое подобие боеприпасов – подобрал, скажем, амулет на двадцать шаровых молний, расстрелял весь запас и ищи новый, а до тех пор, будь добр (вернее, добра), довольствуйся «смертельным дыханием», благо, оно бесконечное (вообще-то, зубы по утрам чистить полагается, но это так, к слову). Кроме «наступательных» заклинаний имеются также и «оборонительные», и просто «разные». Fire/Air/Water/Personal Shield (принцип действия, думаю, ясен), Find Target (автонаведение), Swap Places (меняет местами вас и цель) и т. д., всего вам будет доступно несколько десятков заклинаний. Из-за этого, кстати, интерфейс получился весьма громоздким, и быстро переключиться с одного спелла на другой не получится.

Ну вот, статья подходит к концу, «а я еще ни слова не сказал о гранулах натуральных ягод», точнее, о геймплее. Изначально обещания разработчиков были настолько туманны, что фанаты никак не могли решить, что же они будут иметь в итоге – прямолинейный, как луч рэйлгана, шутер, зубодробительную RPG или же оригинальную фэнтэзийную стратегию с видом от первого лица. А может, все вместе и в одном флаконе... М-да. В общем, можно расслабиться – святое дело Unreal никто предавать не собирался, и в результате мы получили самую обычную 3D-action с линейными миссиями. Это, впрочем, не делает игру хуже, скорее, даже наоборот – привычный, проверенный временем геймплей лично мне кажется надежнее всяких новаторских идей по смешению жанров, которые обычно «на ура» воспринимаются только журналистами, но никак не рядовыми игроками. Хотя элементы стратегии обнаруживаются... в сетевой игре, вернее, в режиме citadel game, где вы, выступая в роли хранителя замка, имеете возможность расставлять различные ловушки, западни, а также «войска» – Айз Седай и их телохранителей, с целью защиты от непрошеных гостей. Однако опробовать этот режим нам, к сожалению, не удалось – в нашей локальной сети так и не нашлось хотя бы двух компьютеров, на которых игра шла бы «без тормозов». Может, вам повезет больше.

И, естественно, рассказ о Wheel of Time был бы неполным без упоминания об отличном полноэкранном видео, сопровождающем вас в игре и иллюстрирующем развитие сюжета – он настолько лихо закручен, что без поясняющих видеозаставок, которые предваряют практически каждый новый уровень, обойтись просто невозможно. В сумме набирается около часа полноэкранного видео, которое занимает весь второй диск. Да это и неудивительно, на таком богатом материале создать игру с мощным сюжетом проще простого, ведь «Колесо Времени»... и Роберт Джордан... в общем, вы в курсе.

Эх, а ведь собирался рассказывать только об игре, и ни слова о Джордане...





Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Как зовут главного героя романа «Око Мира»?

а) Мэтрим Коутон;
б) Перрин Айбара;
в) Ранд ал'Тор

2. В каком городе находится Белая Башня – дом Айз Седай?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **Wheel of Time**, предоставленный компанией **SoftClub, тел. (095) 232-6952**.

Сергей Светличный

Альтернативные рассияне, панимаешь!

Что было бы, если... Этой короткой фразой можно охарактеризовать все фантастические произведения в жанре «альтернативная история». Как бы выглядел современный мир, если бы во Второй мировой войне победила Германия, китайцы додумались использовать порох не только для фейерверков, или в Европе не было бы эпохи Возрождения?

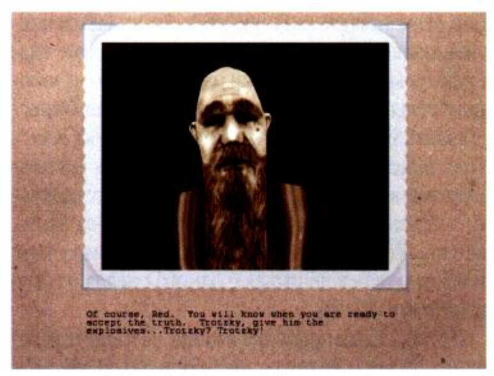


Название Codename Eagle
Разработчик Refraction Games
Издатель Take 2
Жанр 3D-action

До сих пор подобные идеи встречались только в художественной литературе, однако прогресс не стоит на месте, и вот уже компьютерные игры обзаводятся своими собственными альтернативными историями. Правда, надо признать, что культурное наследие эпохи Возрождения мало волнует разработчиков игр, их, скорее, интересует внешний облик нашего мира после «незапланированной» победы, например Гитлера (Mortyr), или экспансии воинствующих южноамериканских индейцев («Ацтеки»).

Следует отметить, что разработчики Codename Eagle также решили не искушать судьбу и придумали в меру бредовый сюжет: двадцатые годы, Великой Октябрьской революции не было, царская Россия без устали штампует боевую технику, вынашивая коварные планы о мировом господстве. Как видим, в глобальном смысле ничем особенным этот вариант истории от реальной не отличается.

Вы – секретный агент, который должен выполнить целый ряд различных диверсионных операций, например уничтожить ракетные установки (наверное, на паровом двигателе), встретиться с активистами из местного подполья (забавная деталь: одного из них зовут Троцкий), пристрелить важного политического деятеля, уничтожить химический завод, на котором производят отравляющий газ, ну и так далее. Забрасывают вас обычно на самолете (что логично), однако сразу чуть ли не в эпицентр событий (что более загадочно). Действие каждый раз происходит явно не на границе, а я лично очень сомневаюсь, что тогдашние аэропланы были способны на сколько-нибудь длительный перелет да еще и над вражеской территорией. Хотя, если вспомнить ракетные установки... То, что дело происходит в России, понять можно разве что



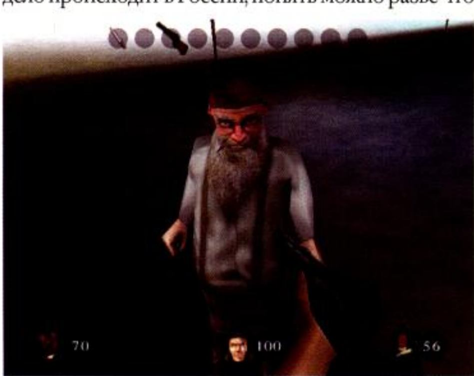
по трогательно-заботливым табличкам «Мина!», расставленным тут и там, все остальное выглядит абсолютно безликим – и традиционно тупые солдаты в военной форме неопределенной армии, и бронетехника (хотя тут можно вспомнить легендарный «броневичок» – похоже, в этой России его все-таки используют по назначению), и различные NPC, пардон, мирные жители, бестолково топчущиеся вокруг домов с неизменно запертыми изнутри и, похоже, даже забаррикадированными для пущей надежности дверями... В общем, был бы Codename Eagle самым заурядным шутером, если бы не некоторые нюансы.

Во-первых, это просто огромные открытые пространства (помнится, в демо-версии я ухитрился просто-напросто заблудиться в местных горах), и во-вторых, возможность прокатиться на любом транспортном средстве, найденном по ходу дела. Таким образом, кстати говоря, частично решается проблема перемещения по уровню: угнал мотоцикл – и все. Если еще удастся найти дополнительную канистру с бензином, то вообще замечательно. Весьма полезным, причем не только как средство передвижения, может оказаться пресловутый броневик, оснащенный, кроме всего прочего, и спаренным пулеметом.

В общем, геймплей выглядит весьма своеобразно, однако в погоне за этой самой своеобразностью разработчики, на мой взгляд, перегнули палку. Воспользовавшись уже упомянутыми огромными размерами уровней, они создали миссию, в которой вам придется взрывать мосты, пускать под откос поезда, топить вражеские крейсеры, причем делать все это... летая на аэроплане. Приземлиться вы сможете, а как же, целых два раза. Первый – для дозаправки, потому что одной канистры вашему истребителю-штурмовику с матерчатыми крыльями определенно не хватит, и второй – на родной авианосец после успешного выполнения операции. Да, кстати, я говорил, что часть заданий ограничена по времени?

Летать приходится с помощью клавиатуры, поскольку Codename Eagle, как-никак, – 3D-action, которому джойстик по уставу не положен, по этой же причине модель полета, мягко говоря, далека от идеала. Уже через каких-то три дня я с закрытыми глазами выходил на цель, ухитрялся пустить ко дну крейсер двумя попаданиями... Да, совсем забыл: сохранить игру в воздухе нельзя. Хотя, вообще-то, можно, только при попытке ее загрузки компьютер зависает. Это, конечно, будет исправлено в ближайшем же патче, только мне от того не легче. Зато сколько было эмоций, когда я наконец справился с задачей и прорвался-таки в следующую миссию, проводимую, между прочим, на этой же карте, только в более традиционном виде – с винтовкой в руках и твердой землей под ногами (и смог уже с земли оценить урон, нанесенный мною же в предыдущем задании)!

Однако несмотря на огромные уровни (а может, именно благодаря им) и немалый выбор средств передвижения (я совсем забыл упомянуть, например, о катере береговой охраны), играть в Codename Eagle, откровенно говоря, немного скучновато.







Сергей Светличный

Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!



К Остапу протиснулся молодой человек шоферского типа и спросил:
– Как остальные машины?
– Отстали, – равнодушно ответил Остап. – Проколы, поломки, энтузиазм населения.

И. Ильф, Е. Петров. Золотой Теленок

Название «Чемпионат Ралли Mobil1»
Разработчик Magnetic Fields
Издатель Actualize
Локализатор-издатель в России «Дока»
Жанр автосимулятор

Давным-давно, когда о 3D-акселераторах никто и слыхом не слыхивал, а после названия Need For Speed еще не писали римских цифр, была игра под названием Networq RAC Rally. Она обладала не только очень неплохой по тем временам графикой, но и потрясающей играбельностью, по сравнению с которой меркла даже та самая Need For Speed.

Помнится, посмотрев примерно в одно и то же время обе эти игры, я сделал однозначный выбор в пользу Rally – в ней не нужно было всеми правдами и неправдами рваться к финишу, спихивая в кювет противников, а столкновение с деревом не только являлось причиной потери драгоценных секунд, но и, что главное, приводило к повреждению какого-либо узла или агрегата, что тут же весьма заметно сказывалось на прохождении остального участка трассы. В отличие от совершенно нереального по части достоверности управления NFS, Networq RAC Rally являла собой разумный компромисс между аркадными гонками и серьезным симулятором. Другими словами, играть в нее с помощью клавиатуры было можно, однако сам процесс управления автомобилем оказывался гораздо сложнее и интереснее, нежели в NFS.

...О разработке Rally Championship 2000 я узнал довольно давно, и все это время по крупицам выдавливал информацию о проекте из Internet, искал скриншоты, превью, материалы разработчиков.



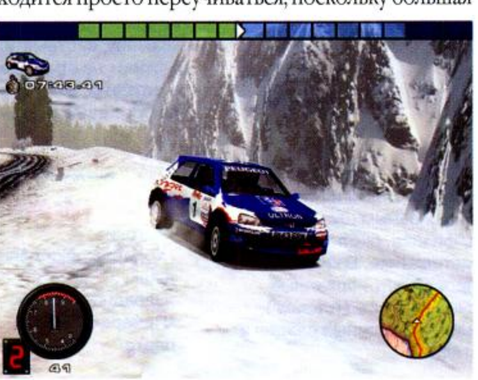
После выхода демо-версии разочаровался в RC2000 как в реалистичном симуляторе, но был покорен великолепной графикой и решил для себя, что играть в нее все-таки буду. С изрядной долей скептицизма воспринял заявления разработчиков, что в полной версии реализм управления автомобилем поднимется на небывалую высоту. Порадовался за российских игроков, когда узнал, что официальной локализацией RC2000 в России займется компания «Дока». В общем, жизнь была богата на события. До тех пор пока коробка с игрой не появилась в нашей редакции.

Чтобы сразу стало ясно мое отношение к этой игре, скажу лишь, что на следующий же день после первого знакомства с Rally Championship я приобрел себе руль. Графика оказалась такой же великолепной, как на скриншотах и в демо-версии, а управление... как это ни парадоксально, но разработчики ухитрились-таки сдержать обещание – более достоверной модели мне видеть еще не приходилось. Отличие автомобиля с передним приводом от заднеприводного разительное, приходится просто переучиваться, поскольку большая часть приобретенных навыков перестает работать либо приводит к противоположному результату.

Забудьте про всякие там «управляемые заносы» и прочие атрибуты аркадных гонок. Нет, конечно, ими тоже можно пользоваться, однако на практике оказывается, что здесь не стоит влетать в поворот, визжа покрышками и обдирая кузов о придорожную ограду, лучше сбросить газ и аккуратно вписаться – при этом из-за трения шин скорость начнет понемногу уменьшаться, масса перенесется на передние колеса, вследствие чего они приобретут лучшее сцепление с дорогой, и автомобиль будет более устойчив, что, естественно, значительно облегчит прохождение поворота.

Вообще же, именно аккуратное вождение – залог успеха, разработчики, кстати, советуют вести машину не более чем на 90% своих возможностей. Как вычислить именно эти проценты и откинуть оставшиеся десять – неизвестно, однако факт остается фактом – лезть из кожи вон ради выигрыша заветных полутора секунд не советуется. При таком стиле езды неизбежны столкновения с препятствиями, вылеты на поворотах, попадания в кюветы, из которых к тому же без посильной помощи болельщиков выбраться бывает весьма затруднительно. А любое из вышеперечисленных происшествий автоматически ведет к выходу из строя какой-либо части машины, причем выбор весьма богат – рассмотрим, например, лобовое столкновение с деревом. Весьма вероятно повреждение фар, но это – пустяки. Практически наверняка разобьет радиатор. В этом случае через некоторое время двигатель начнет перегреваться, причем если от удара сорвало решетку, то перегрев будет слабее, если идет дождь – еще слабее. Но при тридцатиградусной жаре и палящем солнце неприятности у вас начнутся буквально че-











рез пару минут. Надо заметить, что в последнем случае двигатель может перегреваться и при исправной системе охлаждения. Слишком мягкая подвеска и небольшой клиренс (их, кстати, можно отрегулировать) становятся причинами разбитой выхлопной трубы. Однако ужесточение подвески ведет к усилению тряски на бездорожье, что, естественно, сказывается на всех узлах.

Если зашла речь о настройке, то можно упомянуть еще и о необходимости осмотрительного выбора шин – на заснеженной трассе автомобиль с покрышками для асфальта будет чувствовать себя как корова на льду, более того, такие же шины на гравии не только ухудшают управляемость, но еще и стираются гораздо быстрее, чем рассчитанные именно на этот тип дорог. В общем, продолжать можно до бесконечности, но я ограничусь фразой разработчиков из «Руководства пилота»: «Представьте, что может случиться с реальной машиной, и вы будете недалеки от истины». Единственная уступка, сделанная, видимо, с целью сохранения играбельности – степень повреждений. Что бы ни говорили разработчики о «небывалом реализме», все же, мне кажется, при лобовом столкновении с деревом на скорости около 120 км/ч «испортится» не только радиатор, но и еще много чего, в частности – сам водитель. Но, с другой стороны, если бы Magnetic Fields сымитировали реальную систему повреждений, играть в Rally Championship было бы решительно невозможно. Ведь это все-таки игра, а не тренажер для начинающих водителей.

По окончании трассы вы попадаете в зону техобслуживания, где сможете ликвидировать повреждения, сменить шины и провести некоторый тюнинг перед следующим заездом. На все про все обычно отводится около 15 минут – для сравнения скажу, что замена жизненно важных узлов, например коробки передач, длится не менее 10 минут. За оставшуюся пятиминутку можно разве что сменить покрышки да отремонтировать фары. Так что ездить рекомендуется осторожно – ведь все починить не удастся, а до другой зоны техобслуживания придется отмотать три-четыре десятка километров, на которых и без того расхлябанная машина имеет мерзкую привычку окончательно ломаться.



Отдельного упоминания заслуживают собственно трассы – просто огромных размеров (до сорока километров), они выглядят на удивление реалистично. Magnetic Fields удалось избежать ошибки большинства других разработчиков, трассы которых представляют собой беспорядочное нагромождение поворотов различной сложности. Здесь вы встретите и длинные прямые участки, на которых можно разогнаться чуть ли не до двухсот километров в час, и узкие серпантины, и проселочные дороги – в общем, во время игры действительно создается ощущение реального мира.

Rally Championship 2000 – идеально сбалансированный симулятор, в котором реалистичность физической модели отлично уживается с увлекательным игровым процессом.

Звук в RC2000 очень хорош – со временем по изменению гула двигателя можно научиться определять не только скорость, но и момент, когда необходимо переключать передачу (конечно, если вы ездите с автоматической коробкой, вам подобная головная боль не грозит, однако дело в том, что только при ручном переключении вы добьетесь лучших результатов). Шум дождя, шорох колес по гравию, стук сбиваемых ограничительных флажков, раздающийся то сбоку, то сзади (в зависимости от того, какой частью автомобиля вы их сбили).

Да, игра поддерживает все мыслимые стандарты трехмерного звука, причем реализация оказывается на высоте. Все шумы выполнены просто великолепно... за исключением разве что озвучивания штурмана. В оригинальной игре были использованы голоса «всамделишных» штурманов (если кто не в курсе – это напарник, который сидит по правую руку от вас и, ориентируясь по карте, предупреждает о различных препятствиях). В русской версии их озвучивали также профессионалы, однако, как показывает практика, кроме навыков, нужно иметь еще и определенный актерский талант. Если мужчина (не только настоящий штурман, но еще и судья по ралли) говорит достаточно достоверно, только очень тихо, то женский голос абсолютно невыразителен, ощущения, будто она сидит на переднем сидении мчащегося по бездорожью автомобиля и пытается что-то при этом рассмотреть на карте, нет. Я уж молчу о том, что предупреждение о плавном повороте в ее устах звучит точно так же, как и об обычном (слово «длинный», судя по всему, она произносит на вдохе), а объявление крутого разворота вообще делается шепотом.

Ну и к тому же на все это наложились особенности русского языка, в частности более длинные по сравнению с английским слова. Так что у меня неоднократно были следующие ситуации: пока штурман неспешно выговаривала «пятьдесят левый прямой перекресток не срезай» (это значит, что через пятьдесят метров будет перекресток, на котором я должен свернуть налево под прямым углом), я успел благополучно в него въехать и запрет на срезание дороги услышал уже на выходе из поворота. Но это, в общем, издержки вкуса – на английском языке, я полагаю, переварить одно длинное предупреждение о трех-четырех непрерывных поворотах различной степени сложности через пару перекрестков, насыпь, сужение дороги и еще энное количество препятствий (на сложных трассах такие участки встречаются сплошь и рядом) будет гораздо сложнее, пусть даже они произносятся на порядок достовернее.

Я долго думал, стоит ли рассказывать о режиме «Аркада», также имеющем место. Но потом передумал. Да, сделано довольно забавно, можно повеселиться пару вечеров... но потом возвращаться обратно в серьезный симулятор будет очень больно, по себе могу сказать. Так что больше ничего про аркадный вариант говорить не буду.

Если вы еще не приобрели себе руль – спешите, а то скоро все разберут. Игра того стоит.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 243-3398



Олег Данилов

Три кита EA Sports



If it's in the game, it's in the game.
EA Sports

Откровенно говоря, наблюдать за соперничеством симуляторов командных видов спорта неинтересно. Даже если в течение года различные фирмы выпустят два десятка великолепных компьютерных футболов, хоккеев и баскетболов, то лучшими играми все равно будут признаны представители семейства EA Sports. Что, в общем-то, и случилось в прошедшем 1999. Несмотря на обилие продуктов подобного рода от разных компаний, среди которых была даже Microsoft, после традиционной осенней премьеры игр EA Sports с числом 2000 в названии все стало на свои места. Марка есть марка.

EA Sports – подразделение компании Electronics Arts, занимающееся исключительно спортивными симуляторами. Ежегодно под этой маркой выходит несколько десятков игр для различных платформ (PC, Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy и даже PDA), посвященных всевозможным видам спорта, от весьма экзотичных: Deer Hunt Challenge (охота); Madden 2000 (американский футбол); Triple Play 2000 (бейсбол); Rugby 2000 (регби) и Cricket 2000 (крикет), до классических: европейского футбола (который американцы упорно называют соккером), хоккея и баскетбола. Именно три последних вида спорта пользуются наибольшей популярностью на просторах СНГ и имеют сплоченную когорту поклонников. О них-то мы и поговорим.

НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ – ВЗГЛЯД ИЗ АМЕРИКИ

Название FIFA 2000 Major League Soccer
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор

В некоторых странах футбол – это не просто один из зрелищных видов спорта, это национальное достояние. Вспомните, с каким пиететом, с каким трепетом относятся к футболу в Бразилии, Аргентине, Италии, Германии, Англии... Я думаю, что не ошибусь, включив в этот список и нашу страну. На родине киевского «Динамо» футбол не просто любят – его боготворят. Поэтому особенно обидно, когда компьютерную игру, великолепную игру, приносят в жертву национальным интересам. Особенно если это национальные интересы страны, мягко говоря, ничего не понимающей в футболе. Более того, они-то и слово это используют для определения совершенно другой игры, которую у нас презрительно именуют разновидностью регби. Они же в ответ называют наш футбол – соккером...





Речь, как вы уже, наверное, догадались, идет об Америке и последней версии футбольного симулятора от EA Sports – FIFA 2000 Major League Soccer. Собственно, во второй части названия и скрывается вся подноготная. Major league Soccer – американская футбольная ассоциация (обратите внимание на Soccer в названии). Видимо, этим и можно объяснить те беды, которые обрушились на игру.

На самом деле EA Sports выпустила в этом году три футбольных симулятора – английской, немецкой и американской лиг. Именно последний из них предназначен для продажи во всех остальных странах мира (за исключением, естественно, США, Великобритании и ФРГ). Как известно любителям футбола, в Америке этот спорт не занимает лидирующего положения, болельщики США больше тяготеют к баскетболу, бейсболу, хоккею и «настоящему» футболу. Основные же усилия MLS направлены на популяризацию европейского футбола. И для этого, по просьбе лиги, геймплей американской версии FIFA 2000 был до предела упрощен, чтобы хоть как-то привлечь пользователей к сложной, многогранной и увлекательной игре. Ни в коем случае нельзя сказать, что FIFA 2000 это не удалась, – напротив, игра получилась весьма добротной, с большим количеством нововведений и нюансов, но сложность футбольных баталий, за что симуляторы от EA Sports и любимы геймерами Старого Света, оставляет желать лучшего. По большому счету, то, что мы имеем сейчас, можно определить как «футбол для чайников», слишком простой и неинтересный для настоящих любителей.

Итак, что же все-таки есть в FIFA 2000 Major League Soccer? Игра включает в себя национальные



чемпионаты Германии (Bundesliga), Англии (FA Premier League) и Америки (Major League Soccer, все 12 (!!!) команд), а также чемпионаты некоторых других стран (Украины, как всегда, нет даже среди сборных, зато присутствуют «предельно интересные» турниры Израиля, Турции и т. д.). Кроме того, в FIFA 2000 входят 13 известнейших мировых команд, около 40 сборных и 42 лучшие команды XX столетия (вот это действительно неординарно). Количество ошибок в ростерах национальных команд поражает. Так, полузащитник киевского «Динамо» Яшкин оказывается двухметрового роста. Наши московские коллеги, например, возмущены «издевательствами» над «Спартаком»: Цымбаларь, видите ли, у EA Sports – чернокожий. Нет слов! Ве-

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Назовите все игры, выпущенные EA Sports в 1999 г. и посвященные футболу

2. Какая из европейских национальных сборных трижды становилась чемпионом мира?
а) Германия; б) Италия; в) Франция

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **FIFA 2000 Major League Soccer**, предоставленный компанией **SoftClub, тел. (095) 232-6952**



роятно, и в остальных сборных и клубных командах (за исключением MLS) вы найдете такие же нестыковки и несуразицы.

Графика... Как бы помягче... Графика, безусловно, неплохая. Но motion capture американцы делали со своих, американских игроков, которые, скорее всего, впервые увидели мяч за полчаса до съемок, потому и анимация игроков несколько... нескладная. В остальном претензий к графике и звуковому оформлению игры нет. Неплохо, но в NBA Live 2000 все равно на порядок лучше.

А теперь о самом наболевшем – о геймплее. Да, благодаря улучшенному управлению игроками вы можете «проворачивать» некоторые комбинации, что было невозможно в предыдущих играх серии. Да, усовершенствованная система физического взаимодействия моделей позволяет демонстрировать более реалистичные столкновения и контакты игроков. Да, расширенные функции управления стратегией игры, а также возможность отдавать команды игрокам прямо во время матча позволяют контролировать ситуацию. Но... Несмотря на то что компьютерные команды могут применять мощный прессинг, оффсайдные ловушки, демонстрировать блестящий дриблинг, пускать в ход весь арсенал «маленьких футбольных хитростей» – мелкий фол, предельно жесткие силовые единоборства, варьирование темпа игры... Несмотря на все это, играть стало намного проще, и, найдя один раз выигрышную стратегию, в дальнейшем вы будете побеждать на любом уровне сложности. Защита еще не так плоха, а вот нападение явно не удалось. Такое впечатление, что компьютер «не хочет» играть в футбол.

Хотя, невзирая на подобные недостатки, игра должна понравиться начинающим компьютерным футболистам. Освоив все премудрости, они вполне могут перейти на что-то посолидней... Например, FIFA'98.

НА ОДНУ КЛАВИШУ ВПЕРЕДИ ВСЕХ!

Название NHL 2000 Hockey
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор

Мы настолько подробно описали предыдущую версию хоккейного симулятора Electronics Arts (см. «Домашний ПК», № 1, 1999), что кажется, в этот раз будет не о чем говорить, ведь новшества в NHL 2000 можно пересчитать по пальцам. Если попытаться описать нововведения одним предложением, то такая фраза будет звучать по крайней мере странно: «В NHL 2000 предусмотрена специальная клавиша для применения силовых приемов и финтов!». Смешно?!

«ДПК»-РЕЙТИНГ

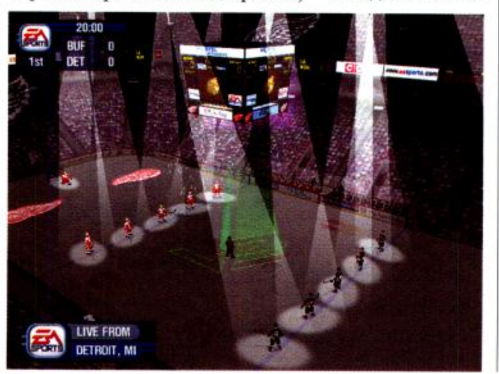
Графика	★★★★½
Звук и музыка	★★★★½
Играбельность	★★★★½
Ценность для жанра	★★★★

Нельзя, конечно, сказать, что использование специальной клавиши для финтов (игрок с шайбой) и силовых приемов (игрок без шайбы) существенно повлияло на рисунок игры, но некоторые моменты в NHL 2000 действительно изменились. Если раньше выполнение игроками силовых приемов или финтов во многом определялось игровой ситуацией и рассчитывалось компьютером, то теперь благодаря клавише *Deke* у вас есть возможность толкнуть противника сознательно, в зависимости от плана игры и по собственному желанию.

Как и в нескольких предыдущих хоккеях от EA Sports, у вас есть возможность поучаствовать в одиночных соревнованиях, играх сезона NHL (до 82 встреч плюс серия Playoff), турнире (национальные сборные, Украина традиционно отсутствует), потренироваться в элементах катания и стандартных игровых ситуациях, а также пробитии штрафных. Заядлым геймерам будет интересно поиграть в международных онлайновых лигах по Internet.

Если говорить об уровне графики и звука NHL 2000, то по сравнению с прошлым годом в игре появилось больше внематчевых элементов: выход хоккеистов на поле, перепалки с судьей, споры с арбитром и т. д., которые еще больше приближают игру к телевизионной трансляции. А некоторые моменты способны удивить даже видавших виды геймеров. Так, в пылу атаки хоккеист может потерять шлем, и его (шлема) движение по полю будет подчинено суровым законам физики. Или, например, сумочка голкипера, лежащая обычно на створе ворот, – от удара она может слететь и отправиться в физически достоверное путешествие по льду. Еще один интересный нюанс – импорт фотографий и звуков, позволяющий выпустить на поле виртуального двойника, который будет выглядеть, как вы, да еще и разговаривать вашим голосом.

Собственно игра стала сложней. Причем если на уровне «Новичок» обыграть компьютер по-прежнему слишком просто, то «Профессионал» при включенных реалистичных правилах (кстати, загляните в раздел тренировок, там есть глоссарий и краткий свод правил) – это достаточно







крепкий орешек. Нечего говорить об уровне «Все звезды».

Но даже самый хитрый и сильный компьютер можно обмануть. Дело в том, что при драфте новичков, вызове свободных агентов (как, вы еще не знаете, что это такое? Позор!) и обмене игроками компьютер довольно просто перехитрить, да и создание игроков, как правило, заканчивается рождением «монстра» уровня Гретцки. За счет серии обменов, покупок и драфтов легко собрать себе самую сильную команду лиги. По сути, и в предыдущих версиях NHL можно было превратить игру в симулятор хоккейного менеджмента, теперь же одно нажатие кнопки – и вы пропускаете целые части сезона, принимая участие только в значимых играх.

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Назовите команду – обладателя Кубка Стэнли (Stanley Cup) сезонов 96/97 и 97/98
а) Dallas Stars; б) Colorado Avalanche; в) Detroit Red Wings

2. Легендарный вратарь, владевший Vezina Trophy (специальный приз для лучших голкиперов) в сезонах 93/94, 94/95, 96/97, 97/98 и 98/99?
а) Ed Belfour; б) Jim Carey; в) Dominik Hasek

Присылайте свои ответы по e-mail: **asc@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран **диск NHL 2000**, предоставленный компанией **SoftClub, тел. (095) 232-6952**

Кстати, по завершении Playoff и после раздачи слонов игра не заканчивается, а предлагает вам начать следующий сезон с драфта и вызова свободных агентов. Более того, хоккеисты, набравшиеся опыта в матчах этого года, перейдут в следующий, кое-кто, наоборот, – потеряет форму, кто-то выйдет на пенсию, появятся новички и т. д. Самое же интересное, что благодаря достаточно простой процедуре обновления ростера вы сможете использовать NHL 2000 несколько лет, постоянно внося коррективы в сведения о командах.

JORDAN IS BACK!

Название NBA Live 2000
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор

«Джордан вернулся!»... Именно эта фраза стала заглавной в рекламной кампании NBA Live 2000. Но, ради Бога, не беспокойтесь, вы не пропустили последние новости – Джордан покинул большой спорт окончательно, а возвращение великого игрока, скорее, виртуальное. Майкл вернулся в компьютерный спорт. Вообще именно NBA Live изменился больше всего из всей линейки прошлого года, и простое перечисление нововведений, появившихся в версии 2000, может занять всю рецензию.

Кстати, судьба NBA Live 2000 весьма незавидна. Во время летних неприятностей в Лиге, когда сама судьба сезона была под вопросом, все думали, что EA Sports откажется от выпуска баскетбольного симулятора. Что ни говори, симулятор несостоявшегося сезона – вещь достаточно неординарная. Второй проблемой, с которой столкнулась NBA, стал тот самый уход Майкла Джордана. По словам представителей Лиги, это событие привело к тридцатипроцентному снижению посещаемости матчей, да еще и изменения в составах, вызванные летними событиями... Одним словом, NBA Live 2000 вышел в сложное для Лиги время, но тем не менее игра получилась очень неплохая, пожалуй, даже лучшая из всех спортивных командных симуляторов этого года.

Итак, неприят... в смысле нововведения, встречают нас еще во вступительном ролике. Кроме того что это обычный динамический mix, составленный из фрагментов матчей NBA и компьютерной анимации, ролик демонстрирует нам самого Майкла, играющего в уличный





баскетбол. Сюрпризы продолжаются и в головном меню, в оформлении которого используются модели известнейших баскетболистов прошлых лет, а в качестве фоновой музыки звучит рэп и хип-хоп (на Web-сайте www.nba-live.com можно найти патч, меняющий ее на рок-композиции). Все эти мелочи должны подготовить вас к тому, что вы увидите в игре.

Первый пункт, традиционная одиночная игра с выбранным противником... Только теперь в стандартной лиге NBA появились команды с прозаическими названиями All-Star 50s, 60s, 70s, 80s и 90s. Да, все великие игроки тысячелетия выйдут на площадку под вашим началом. Легендарные Kareem Abdul Jabaar, Bill Russell и Oscar Robertson... Причем стиль игры, форма (длинные, короткие шорты) и прически игроков строго соответствуют историческим реалиям. Особенно эффектно смотрятся прически афро-американцев 70-х годов.

Следующий тип игры – сезон. Здесь большей частью все осталось по-старому, не считая «длинного» драфта, имевшего место в этом году. Продолжительность сезона – до 82 игр (как и в NHL), после которого следует серия Playoff. Достаточно серьезным настройкам могут подвергаться правила, внешний вид игры, нюансы геймплея, особенно же поражает возможность настройки камеры. Вообще же игра стала еще более «телевизионной». Повторы горячих моментов матча, выложенные на сайте www.nba-live.com, могут поспорить с видеофрагментами реальных игр NBA, которые вы найдете на www.nba.com. Слемы, трехочковые броски, дриблинг и другие элементы NBA Live 2000 настолько приближены к реальности, что... это почти сама реальность. К тому же искусственный интеллект компьютерных игроков настроен на еще большую зрелищность. Кроме того, хочется обратить ваше внимание на управление. В отличие от NHL и FIFA, в которых все ограничивается четырьмя клавишами (пас, удар, рывок и специальные приемы), здесь можно настроить игру более тонко (просьба паса, выпрыгивание и т. д.), но, тем не менее, новички вполне обойдутся и основными клавишами. Как и в NHL 2000, здесь



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра



возможен переход в следующий сезон, при этом явно виден прогресс баскетболистов.

Отдельно нужно отметить процедуру создания нового игрока. Даже если не брать во внимание фотографии, простое формирование внешности игрока весьма впечатляет – настроек около двух десятков. Вообще же баскетболисты в игре смотрятся настолько реалистично (полигональные модели четвертого поколения и новая система анимации), насколько это возможно на сегодняшний день.

Вот мы и дошли до Майкла Джордана – точнее, американского уличного баскетбола, матчей один на один, в которых вы можете играть за легендарного форварда или против него. Такой баскетбол намного сложней традиционного и не менее увлекателен. Еще один необычный вид соревнования – трехочковые броски. Здесь вы должны в течение одной минуты бросить 25 мячей из трехочковой зоны. Выигрывает, естественно, набравший больше очков.

В этом сезоне количество переходов, изменений в составах, покупок игроков превосходит все мыслимые пределы. В связи с этим хочется рассказать всем поклонникам баскетбола о Web-сайте www.nba-live.com, где размещено более трех сотен патчей, обновляющих ростеры команд, добавляющих татуировки, повязки различными игрокам, корректирующих прически, форму лица, цвет волос, а также исправление для площадок и различные инструменты. Ни одна другая игра серии EA Sports не имеет столь преданных и внимательных к деталям поклонников, как баскетбол.

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. В матче против какой команды в 1986 г. Michael Jordan набрал 63 очка?
а) Boston Celtics; б) Minnesota Timberwolves; в) Utah Jazz

2. В каком году Michael Jordan покинул NBA в первый раз?
а) 1991; б) 1992; в) 1993

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **NBA Live 2000**, предоставленный компанией **SoftClub, тел. (095) 232-6952**

Владимир Кочмарский, Игорь Комаров

Особенности национального пилотирования, или Где твои крылья?

В свое время «Су-27 Фланкер» выделялась среди многих подобных игр сложным и правдоподобным управлением, неплохим искусственным интеллектом и реалистично смоделированными системами вооружения. Эта игра была настолько близка к настоящим, профессиональным симуляторам боевой техники, что даже использовалась в качестве наглядного пособия в некоторых военных летных училищах, причем не только на просторах СНГ.

Название Flanker 2.0 Combat Flight Simulator
Разработчик Eagle Dynamics
Издатель SSI
Жанр авиасимулятор

Ну что ж, проходит время, прогресс не стоит на месте, меняются люди, образ мышления. Только вот, похоже, создатели «Фланкера» об этом почти ничего не знают. Именно такое впечатление сложилось у нас после первых часов знакомства с наконец-то увидевшей свет Flanker 2.0 Combat Flight Simulator. Очень хотелось бы, в память о былых заслугах, написать об игре хвалебную или хотя бы нейтральную статью, однако при всем нашем желании... Впрочем, к делу.





ГРАФИКА

Здесь команда разработчиков осталась верной своим принципам. Более тщательной проработки деталей мы не видели, причем это касается не только вашего истребителя, но и других объектов – от автомобилей до авианосцев. Появилось большое количество новой техники, в том числе и вооружение НАТО. Игра наконец-то поддерживает 3D-акселераторы, хотя может обойтись и без них. Рельеф выглядит почти так же хорошо, как и отдельные объекты.

Однако у красивой графики есть один существенный недостаток – высокие системные требования. Flanker 2 существенно «тормозит» даже на P-III 450 MHz с Matrox G-200 и 128 MB RAM. В то же время многие игры с графикой примерно такого же уровня гораздо более лояльны по отношению к конфигурации компьютера (причем здесь повезло владельцам акселераторов 3dfx – даже на таких старых картах, как Voodoo Banshee, торможение наблюдается только при полете на небольшой высоте над городом). Кроме всего прочего, инсталляция занимает до 500 MB, еще 250 MB необходимы для файла подкачки. Общую картину портят такие недостатки, как, например, внезапное появление объектов по мере приближения к ним, неподвижная вода и блеклые (из-за использования восьмибитовых текстур) цвета.

РЕАЛИЗМ

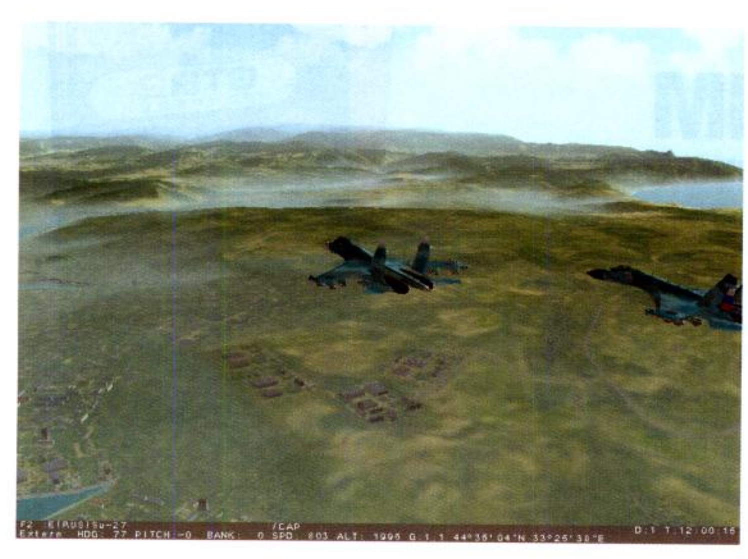
В свое время «Фланкер» был популярен именно из-за великолепно смоделированного авиационного вооружения. Модель полета все же была несколько далека от реальности, но каких-то серьезных погрешностей не отмечалось. Следует признать, что здесь наблюдаются определенные изменения в лучшую сторону – флайт-модель разработчики поправили. Однако при этом программисты, видимо, совсем забыли об авионике, системах вооружения и искусственном интеллекте. Хотя, по большому счету, поведение самолета в воздухе по-прежнему не вполне соответствует действительности. Да, истребитель уже не вертится в воздухе, как муха, – появилось ощущение, что это все-таки 30-тонная махина. Но в тоже время в глаза сразу же бросается куча «ляпов», и первый из них – заниженная тяговооруженность Су-27. Еще бы, машина ведет себя так, как будто у нее всего один двигатель! Кроме этого, разработчики явно забыли о таких эффектах, как визг покрышек шасси и тряска в момент касания полосы при посадке. Из-за этого совершенно не чувствуется момент касания земли. Нельзя понять – еще летишь, или уже катишься по полосе... А ведь от этого зависит, что делать дальше – тормозить и выбрасывать парашют или попытаться взлететь и уйти на второй круг.

Более того, некоторые системы, нормально функционирующие в предыдущих версиях игры, теперь либо просто отсутствуют, либо не работают, либо работают не так, как должны были











бы. Если же сравнивать эту часть игры с такими лидерами индустрии, как, скажем, Falcon 4.0, то на ум приходит только одно: Су-27 – это аркада. Правильнее будет все же сказать, что игра совершенно сырая и недоработанная. Хотя, казалось бы, все задатки полноценной симуляции есть и были неплохо реализованы в Flanker 1.5. Ну вот, и тут похвалить игру не удалось. Может, получится дальше?

ГЕЙМПЛЕЙ

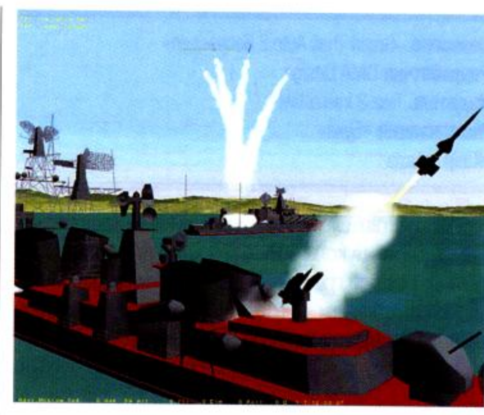
Модное нынче слово, вернее, понятие, характеризующее, насколько интересно в данную игру играть (game – игра, play – играть), если это вообще можно и стоит делать.

После утомительно медленной загрузки мы видим красивое меню с возможностью выбора режима игры – тренировка, отдельная миссия или кампания. Из этого же меню мы можем настроить различные опции и просмотреть энциклопедию вооружений и объектов, включенных в игру. Ну что ж, это уже что-то новенькое. Хотя – нет. После выбора режима мы попадаем в старый, добрый и порядком поднадоевший редактор миссий. Работает он, правда, значительно медленнее, чем в предыдущих версиях. Дальше надо нажать «старт», и вот мы уже летим. Однако перед вылетом хотелось бы сказать несколько слов о миссиях и кампании. Во-первых, разработчики, видимо, ничего не слышали о современной политической обстановке – действие происходит все там же, в Крыму. Мы снова воюем с Россией. Вернее, вы, как пилот Су-27, воюете с Украиной, поскольку поставляемые с игрой миссии не предусматривают выбора стороны. Для того чтобы сражаться за Украину, придется отредактировать все миссии или создавать свои собственные. Но это еще не самое смешное. В игре присутствуют силы НАТО. Если же в свете недавних югославских событий вам хочется померяться силами с ними, не надейтесь. Они выступают на стороне России!

Ну что ж, все это не так и важно, ведь у нас есть редактор миссий. Создадим миссию – такую, какая нам нравится. Только оказывается, что, как и раньше, наземные и надводные объекты – это всего лишь неподвижные мишени. Хорошо, хоть некоторые из них умеют стрелять. Это, правда, все. Никаких динамических кампаний, наземных боев и тому подобного. Кампания – всего лишь набор отдельных миссий. Причем во многих из них запланированы «плановые» отказы различных бортовых систем вашего самолета. Однако вам все равно нужно выполнить задание, что уж совсем неправдоподобно. Как сказал один из игравших во Flanker 2.0, «если бы я был настоящим пилотом, я бы ни за что не согласился лететь на столь ненадежном самолете». Ну вот, с геймплеем тоже не сложилось.

РЕЗЮМЕ

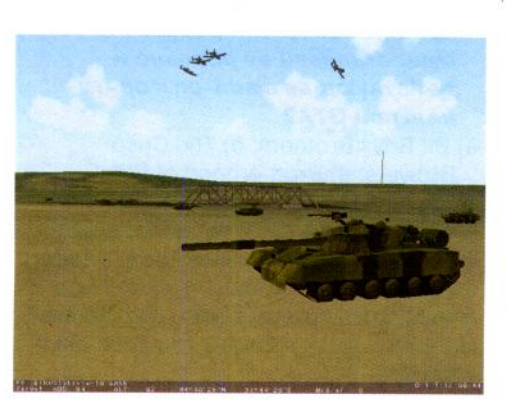
Что же остается? Да почти ничего. Хотя игра, несомненно, оставляет далеко позади все свои предыдущие версии и после выхода нескольких патчей, может быть, даже будет работать как надо, до последних достижений в области современных авиасимуляторов ей не дотянуться. Вы, естественно, вправе спросить, зачем тогда писать о столь слабой игре? Во-первых, это был давно ожидаемый всеми любителями авиасимуляторов

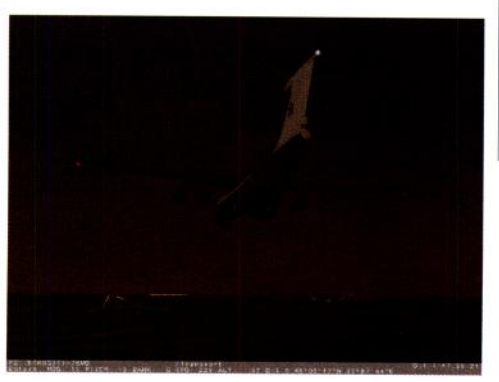


проект, во-вторых, нас, как правило, очень интересуют игры, разрабатываемые в СНГ, а в-третьих, для того, чтобы предостеречь наших читателей от неоправданной траты денег.

Показательно то, что большинство фэнов Flanker продолжают воевать во Flanker 1.5, а версию 2.0 используют как «пилотажку». Даже «фильмов», которые можно записывать в ходе вылета, с интересными пройденными миссиями все еще не появилось. А ведь есть официальный сайт, где имеются школа воздушного боя и конкурс «Сшибка»... Все это поддерживает только Flanker 1.5. О переходе на версию 2.0 речь даже не идет. В заключение хотелось бы сказать – да, игра, несомненно, заслуживает внимания. Прежде всего, потому, что все же по качеству реализации внешнего мира она оставила далеко позади своих конкурентов. Но как не раз замечалось, внешний мир – это еще далеко не все. Да, это много, но не все.

И если уж ребята из Eagle Dynamics брались за создание выдающегося авиасимулятора, то... Поэтому хочется пожелать разработчикам тем не менее довести проект до ума и выпустить полноценный продукт, который займет достойное место среди симуляторов и завоюет симпатии многих виртуальных пилотов.







Олег Данилов

Чисто по понятиям

Вор должен сидеть в тюрьме. И будет сидеть. Я сказал.

Глеб Жеглов



GTA, то бишь Grand Theft Auto, была культовой игрой. Во всяком случае, на протяжении двух лет нас пытались убедить в этом модные игровые журналы. А всякий культ, как известно, подразумевает в первую очередь слепую веру в непогрешимость предмета обожания. Это означает, что большинство игравших в первое «Автомобильное ограбление» с удовольствием примут и вторую серию (равно как и третью, четвертую и т. д.). Люди же «здоровые» недоуменно пожмут плечами: «А из-за чего, собственно, весь сыр-бор?».

Название «Grand Theft Auto 2 Беспредел»
Разработчик DMA Design
Издатель Take 2 Interactive
Локализация «Бука»
Жанр аркада

Действительно. Приглядевшись к локализованной «Букой» GTA 2, мы увидели игру с устаревшей графикой, спорным сюжетом, весьма сомнительным геймплеем и практически полным отсутствием нововведений. По большому счету разработчики должны бы поставить на титуле цифру – 1,5, ну в крайнем случае – 1,7, так как на полноценный сиквел GTA 2 явно не тянет.

ОБВИНЕНИЕ ПЕРВОЕ: ГРАФИКА

Ребятам из DMA стоит посмотреть правде в глаза – движок GTA устарел. Несмотря на модные графические разрешения (вплоть до 1152 × 864) и использование цветного освещения (которое сейчас не применяет только ленивый), игра выглядит более чем архаично. Этаким выходцем из эпохи DOOM с пистолетами, обозначаемыми двумя пикселами, человеческими фигурами из трех линий и пулями в виде «Красных Медленно Летящих Точек». Даже весьма неплохие взрывы не спасают положения. Убого.

ОБВИНЕНИЕ ВТОРОЕ: СЮЖЕТ

Ох уж мне эти гангстерские саги и воровская романтика. Все эти «Бонни и Клайды», «Крестные отцы» и «Однажды в Америке». Ну не верю я в эту самую бандитскую куртуазность. И в крестных отцов, отягощенных хоть какими-то переживаниями и муками совести, не верю.



И не надо напоминать мне о заветах Elite и Privateer. GTA 2 имеет к ним весьма отдаленное отношение. Обещанная свобода («Иди куда хочешь») на деле оказывается мнимой. А возможность стать плохим не радует так, как во времена первой части игры или в том же милом сердцу Dungeon Keeper, где это более уместно.

ОБВИНЕНИЕ ТРЕТЬЕ: ГЕЙМПЛЕЙ

Все это можно было бы простить, обладай игра потрясающе оригинальным геймплеем. Но не тут-то было. При первом же знакомстве GTA 2 навеяла воспоминания о трех проектах, отношение к которым у меня весьма сложное.

Во-первых, «Вангеры». Гениальная игра, в которую мало кто смог играть. Она как искусство. Она как фарс. Замените воксельные просторы «Вангеров» на городские кварталы GTA, а слова «вангеры», «мехосы» и «бибы» – на «пацаны», «тачки» и «бабки», и что вы получите в итоге... Те же «Вангеры»... Причем игра KD-Labs намного глубже, чем гангстерская сага DMA.

Во-вторых и третьих, Postal и Carmageddon. При пешем передвижении GTA практически неотличима от первой, в автоварианте – вылитая 2D-Carma. Та же бессмысленная жестокость ради жестокости, кровь ради крови, вандализм ради вандализма. Это мне никогда не нравилось, не радует и сейчас.

Единственная положительная ассоциация, вызываемая GTA 2, – Driver (см. «Домашний ПК», № 11), погони местами напоминают этот замечательный автобоевик.

СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: ЗВУК И МУЗЫКА

Хоть с играбельностью не сложилось, зато музыка хороша. Как только вы садитесь в машину (предварительно выкинув из нее прежнего владельца), начинает звучать трек в стиле лучших песен из «Бульварного чтива». Музыка, берущая за душу, требующая давить на газ и лихо входить в виражи. Имитация работы авторадио – просто великолепная. Помехи, переключение каналов, обрывки передач. Звук подстать музыке – полицейские сирены, визг тормозов, крики прохожих. Добротно.

ВЕРДИКТ СУДА

Культ культом, но следует признать, что GTA 2 не представляет собой ничего особенного. Просто аркада с сомнительной репутацией. И даже великолепная музыка ее не спасает. Хотя, повторюсь, поклонникам первой части должно понравиться.

Продукт предоставлен компанией «Бука», www.buka.ru

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Как назывался набор дополнительных миссий к GTA?

2. Как называлась известнейшая преступная группировка, существовавшая реально и действующая в add-on к оригинальной GTA?

а) Bit Boys Brothers; б) The Crisp Browers; в) Brotherhood of Steel

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **«Grand Theft Auto 2 Беспредел»**, предоставленный компанией ***«Бука»***, ***www.buka.ru.***





Сергей Светличный

Убить Лару Крофт





Название Urban Chaos
Разработчик Mucky Foot
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure

Не понимаю. Хоть убейте, не понимаю, почему Лара Крофт пользуется такой популярностью в играющих народных массах. Секс-бомба компьютерных игр, видите ли. Символ уходящего тысячелетия, трам-тарарам. Хотя, с другой стороны, какое тысячелетие – такой и символ. Более нахального миллениума, надо признать, еще не было. Он успел осточертеть всем и каждому, его уже даже пытались выдворить на год раньше срока, однако он, будто бы уйдя, тут же возвращается обратно и заявляет, что побудет у нас еще годик. Неудивительно, что у него появляются такие символы.

Грудастая красотка с фигурой куклы Барби в неизменных коротких шортиках, открывающих ужасающе угловатые ноги, с парой пистолетов, из которых Лара расстреливает всех подряд – от безобидных волков и до русских террористов – и при этом имеет наглость называться археологом. Просто Индиана Джонс в юбке. Что в ней находят люди, кроме томных вздохов, которыми она сопровождает практически каждое свое действие? Но находят – факт. Иначе с чего бы уже в который раз ее избирают лучшим женским персонажем года...

М-да. О чем это я? Обзор очередной серии мыльной оперы под названием Tomb Raider вы найдете на соседних страницах, а здесь речь идет (во всяком случае, сейчас пойдет) о другой игре, Urban Chaos, чья главная героиня D'arci Stern, обаятельная негритянка и по совместительству – офицер полиции, в нашей акции «Игровые Оскары'99» с разгромным счетом проиграла Ларе Крофт. Но почему?

Извините, не сдержался. Пожалуй, на этом с лирикой стоит заканчивать, поскольку полстатьи уже написано, а собственно об игре не сказано ни слова.

Итак, Urban Chaos – типичнейшая action/adventure с видом от третьего лица, где в вашем распоряжении оказывается, как вы уже догадались, симпатичная барышня, на хрупкие плечи которой ложится нелегкое бремя поддержания правопорядка в среднестатистическом американском городе. Задачи перед нею (а следовательно, и перед вами) ставятся достаточно традиционные: освободить заложников, расправиться с бандой преступников, вернуть угнанное такси, снять с крыши «прыгуна»



(самоубийцу), который решил свести счеты с жизнью, поскольку его не приняли на работу в пожарную часть. А он так хотел стать пожарником! Надо отдать должное – с чувством юмора у разработчиков все в порядке. Вся игра сделана в этакой легкой, ненавязчивой манере, чуть-чуть шутливо, что ли. Вы работаете над серьезным заданием, расслабиться нельзя ни на минуту, и вдруг встречаете полицейского, который объясняет вам, что пока они с напарником понижали уровень преступности в одном отдельно взятом квартале, у них... умыкнули автомашину. И просит вас помочь в поисках. Что интересно, для окончания миссии подобные побочные задания выполнять не обязательно, хотя, конечно, желательно.

Действие происходит в оживленном городе, а это значит, что обычная система построения игры «один длинный извилистый коридор с небольшими ответвлениями, неизменно заканчивающимися тупиками» здесь не подходит. Да, разработчики смоделировали несколько городских районов, со своими домами, дорогами, автомашинами, пешеходами и мусором в подворотнях, в которых вам и предстоит наводить порядок. Мы в большинстве своем с американским стилем жизни знакомы по американским же боевикам, но Urban Chaos создает стойкое ощущение «дежа-вю» – все это кажется до боли знакомым. То ли Mucky Foot черпали информацию из тех же источников, что и мы, то ли (что мне лично кажется невероятным, но чем черт не шутит) в вышеупомянутых боевиках показана суровая проза американской жизни.

Я говорил, что Urban Chaos – типичнейшая action/adventure? Забудьте. Потому что во всех играх этого жанра главная героиня пользуется исключительно огнестрельным оружием. А какие комбосы умеет проводить D'arci! Это просто загляденье. Так что налицо и весьма неплохо выполненные элементы файтинга. Когда она заламывает противнику руку и наносит несколько ударов коленом в живот... Это надо видеть. Причем, что характерно, никаких томных вздохов, зато фразами типа «Feel the pain, bitch!» она при этом разбрасывается направо и налево, что, согласитесь, гораздо более достоверно.

Я говорил, что Urban Chaos – типичнейшая action/adventure с элементами файтинга? Опять неверно. Иначе откуда в нем взялась... полицейская машина, на которой наша D'arci выезжает на задание? Ну и что, что она садится в автомобиль сквозь закрытую дверцу – издержки графического движка, ориентированного на Sony Playstation, откуда, как ни прискорбно, и перекочевала на PC эта игра. Да, в итоге мышь игнорируется абсолютно, камера ведет себя совершенно неподобающим образом, а сохранить игру можно только по окончании задания. Какая разница, ведь ко всему можно привыкнуть. Главное – чтобы играть было интересно. А этого у Urban Chaos не отнять. Ведь она – не только типичнейшая action/adventure с элементами файтинга и аркадного автосимулятора, но и просто замечательная игра.

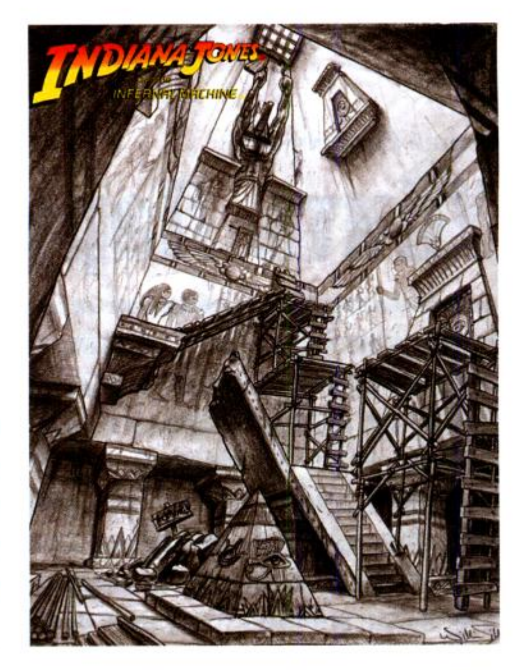






Александр Птица

В шляпе и с хлыстом



«Внимание, внимание! Сенсация конца тысячелетия! Первая в виртуальном игровом мире операция по смене пола закончилась полным триумфом. Объект операции чувствует себя превосходно и готов к новым приключениям во славу американского флага, на благо науки и собственной популярности».

Название Indiana Jones and The Infernal Machine
Разработчик-издатель Lucas Arts
Жанр action/adventure

Или так, в библейском стиле... Стивен Спилберг родил Индиану Джонса и отправил его в опасные экспедиции по сбору древних артефактов, отраженные в знаменитой кинотрилогии. Индиана Джонс родил несколько компьютерных игрушек, среди которых самыми заметными были квесты Indiana Jones and The Last Crusade и Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Далее наблюдались странные вещи. Волею разработчиков из Core Design и любителей хрустящих банкнот из руководства издательства «Eidos Interactive» жаждущая новых впечатлений душа отважного археолога почему-то переселилась в привлекательное женское тело некоей Лары Крофт. В глазенках миллионов подростков, переживающих период взросления, зажегся огонь восхищения новой звездой игрового небосклона. Ну как же, спортсменка, красавица, параметры, как у супермодели, а при таких данных комсомолкой и отличницей быть вовсе не обязательно. Народ сходил по ней с ума, но в эйфории никто не задумался над очень простыми вопросами: «А, собственно, зачем ей это надо? Своим ли делом занимается шныряющая по пещерам и гробницам особа?». Ведь и ежу понятно, что прародителем «томбовской рэйдерши» является не кто иной, как доктор Henry Jones, Jr.

Восстановить историческую справедливость решила команда из Lucas Arts. А затеял новый проект и взял на себя руководство Hal Barwood, один из авторов адвентюры Indiana Jones and The Fate of Atlantis.

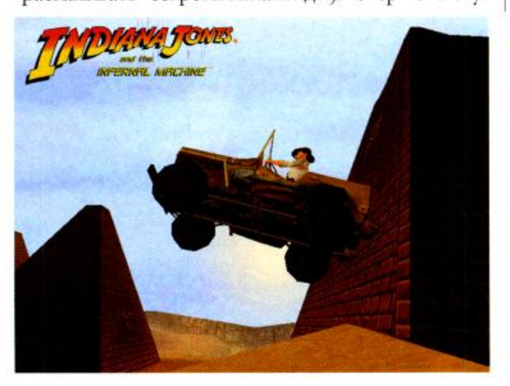
Согласитесь, что сейчас не было никакого смысла черпать вдохновение для новой игры в старых фильмах об Индиане, поэтому в сюжете наряду с привычными «фишками» появилось множество новых нюансов. Оно и понятно. Традиционными противниками доктора Джонса обычно были окутанные туманом мистицизма и оккультизма нацисты, а тут относительно спокойный 1947 год...

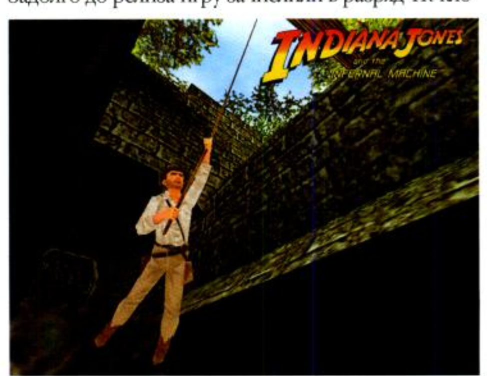
Чтобы не терять квалификации, Инди отправился изучать каньоны где-то в американской глубинке... Предчувствуя близость совершенно новой опасной авантюры, он хорошенечко размялся, попрыгал со скалы на скалу, пристрелял пистолет по живым мишеням в виде ядовитых пресмыкающихся, в изобилии обитающих в гористой местности, проверил функциональность своего верного хлыста, потренировался в скалолазании и плавании, а заодно обнаружил несколько драгоценных камешков. Вы уже поняли, что первый уровень «Земля каньонов» фактически представляет собой «обучалку», то, что принято называть английским словом «tutorial», в котором игрок постигает нехитрые премудрости управления. Это очень хорошо, ведь в самой игре события порой будут разворачиваться в таком бешеном темпе, что времени на учебу ну никак не найдется.

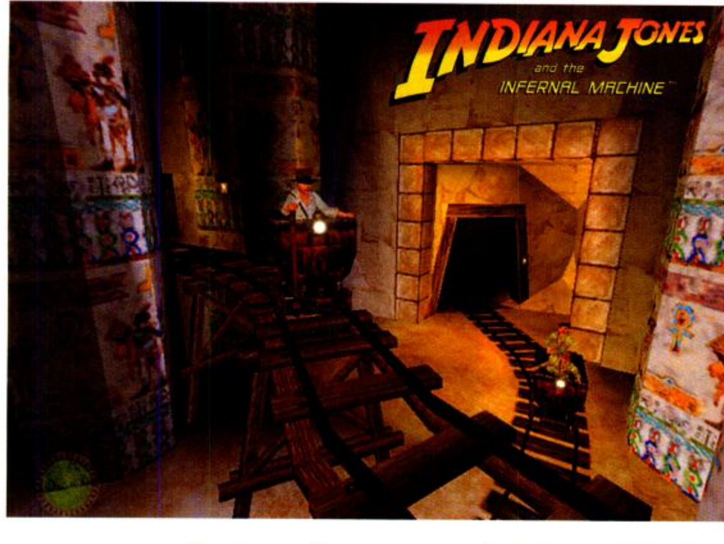
Предчувствия не обманули симпатичного пройдоху. Уже собираясь покидать изумительно красивые, но не особенно гостеприимные скалы Юты, Инди заметил вертолет, а потом и джип, а возле него... Ба, знакомые все лица – София Хэпгуд собственной персоной (ветераны гейминга не могут не помнить очаровательную даму, помогавшую нашему герою «раскапывать» секреты Атлантиды). Теперь она служит в новообразованном американском ведомстве CIA (т. е. ЦРУ), и начальство поручило ей привлечь старого друга к делу, с которым, по мнению кадровых разведчиков, может справиться только такой блестящий и многогранный специалист по историческим загадкам и борьбе с врагами «мира во всем мире», как доктор Джонс.

Время, как видите, послевоенное. Нацисты, вечные соперники Инди, уже два года как повержены, но планету окутывает дух холодной войны, а Советы, по донесениям разведчиков, проявляют неприкрытый интерес к руинам Вавилонской башни. «Научными изысканиями» кагэбэшников на Ближнем Востоке руководит доктор Геннадий Володников из Ленинградского физического института. Внешне он никак не тянет на роль главного злодея – такой неуклюжий колобочек, но не будем обманываться – это очень серьезный соперник в очень серьезном «состязании». Главный приз победителю – Инфернальная (по-нашему, адская) Машина. Все как всегда – существует загадочный артефакт, существуют политические противники, пытающиеся добраться до него, существует повод для странствий по экзотическим уголкам земного шара – значит, все правила, по которым строятся похождения Инди, соблюдены.

Честно говоря, я стал горячим поклонником доктора Джонса и его талантов очень давно, в тот самый момент, когда в маленьком видеосалоне впервые посмотрел «В поисках потерянного ковчега». Поэтому перед новой встречей с любимым героем очень волновался и ждал ее с некоторой опаской. Задолго до релиза игру зачислили в разряд TR-кло-









нов, а это не самый почитаемый мною игровой жанр. Но, так или иначе, «призрак Лары Крофт» постоянно витает над Indy3D, поэтому обойтись без сравнений с томбрэйдеровским «мыльным сериалом» практически невозможно, причем чаще всего прежний кумир (или «кумирша»?) оказывается поверженным.

Инди нисколько не уступает Ларе в разнообразии движений – он прекрасно умеет лазить, прыгать, подтягиваться на уступах и передвигаться по ним на руках, «стрейфиться», кувыркаться, плавать по воде и под водой. Признаемся, что у Лариски движения получаются более элегантными, но ведь на то она и женщина. А вот в смысле оснащенности вооружением Индиана куда сильнее. И самое главное – у него есть эксклюзивное многофункциональное оружие – хлыст, приходящий на помощь как в трудные минуты стычек с соперниками (выбить пистолет из рук врага хлыстом – одно удовольствие), так и в ситуациях, из которых как будто и выхода нет. Непревзойденное искусство владения хлыстом позволяет Джонсу зацепить его, к примеру, за торчащий из стены брусок и в мгновение ока перебраться через провал.

Самый главный секрет притягательности Indiana Jones and The Infernal Machine (для краткости Indy3D) я вижу в крепком, ладно скроенном сюжете, увлекающем с самого начала и не дающем расслабиться ни на минуту. Очень органично вплетаются в ткань повествования заставки, выполненные на движке игры, превращая действо в настоящее интерактивное кино. Вот, оказывается, какой была сверхзадача разработчиков – сделать новый полноценный фильм о приключениях Инди, в котором мог бы принять личное участие любой желающий. Думаю, вы со мной согласитесь, что ни «конструкции» уровней, ни головоломки во всех сериях Tomb Raider оригинальностью не блистали. Слава Всевышнему, доктору Джонсу не приходится тратить драгоценное время на стандартные поиски стандартных рычагов, отпирающих стандартные двери или открывающих проходы. Ему приходится сталкиваться с проблемами, требующими для разрешения намного больше интеллектуальных усилий.



На фоне достаточно однообразных пейзажей и небольших по объему пространств, окружающих Лару, уровни в Indy3D представляются просто гигантскими и порой подавляющими своей монументальностью. Кстати, разработчики из Lucas Arts заявляют, что даже тестеру, точно знающему, какие действия и в каком месте следует предпринять, понадобится более 17 часов для полного прохождения. А что уже говорить о простом геймере. Ему не раз и не два придется раздумывать о том, как выбраться из западни или какую избрать тактику боя против очередной порции советских солдатиков, охраняющих важный объект. Между прочим, солдатики эти служат своим хозяевам не только за «коммунистическую идею». Они не лишены определенной доли меркантильности и даже мародерством на брезгуют. Просто умиляет, когда застрелив Инди, мордоворот с ружьем удовлетворенно произносит: «Какая прекрасная кожаная жакетка!».



Обратите внимание – игра обитает на двух дисках, и на них нет ни одного бита пререндеренного материала. Вся история обретает «плоть и кровь» на лету, в реальном времени. С этой задачей хорошо справляется хотя и древний, но очень неплохой движок от Jedi Knight. Конечно, можно придраться к качеству исполнения некоторых моделей, но игровой интерес настолько высок, что «угловатости» действующих лиц и недостатков в текстурах просто не замечаешь.

Есть в Indy3D и одно нововведение, доселе не встречавшееся ни в Tomb Raider, ни в Prince of Persia 3D, ни в других action/adventure от третьего лица. На каждом уровне спрятан десяток драгоценных камней. Так вот, после завершения каждого из них Indy попадает в «торговую точку», где в обмен на денежный эквивалент драгоценностей ему предлагаются разнообразные полезные товары – от аптечек и боеприпасов до карт, позволяющих попасть на секретные уровни.

Новое приключение доктора Джонса – не развлекательная туристическая прогулка, а серьезное и очень ответственное мероприятие. Тем не менее игра проявляет поистине потрясающую дружественность по отношению к игроку. В любой момент времени, чувствуя, что задачи становятся трудновыполнимыми, вы можете уменьшить уровень сложности, а потом, поднабравшись опыта, снова вернуться к исходному.

И наконец, Lucas Arts не была бы самой собой, если бы не рассыпала щедрой рукой блесток так присущего ее творчеству искрометного юмора. Тень на окне, напоминающая знаменитого кролика из Sam and Max Hit the Road. Заставляющие хохотать от души метки, которые своим мелком Инди оставляет на стенах. Вершина же «стеба» в этой игре – смоделированная в полном 3D цирюльня из Monkey Island, попав в которую, Инди превращается... Да, вы не ошиблись – в самого настоящего Гайбраша Трипвуда, победителя злобных пиратов с Обезьяньего острова. Но и этого мало. На стенках парикмахерской развешаны портреты, среди которых без труда узнаются и Лукас, и Спилберг и другие «гиганты мысли», приложившие свой талант ко всем киношным и игровым воплощениям одного из самых любимых народом героев XX века.

Дай Бог, чтобы их фантазия не иссякала, а неповторимая музыкальная тема пятикратного «оскароносца» Джона Уильямса звучала еще и еще, открывая очередную главу в летописи побед Генри Джонса-младшего.



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра

Богдан Вакулюк

Последнее Откровение Лары Крофт



Эту игру можно любить или ненавидеть. Ее можно критиковать за низкое качество моделей или восторгаться прекраснейшими текстурами. Возмущаться дурацким «поведением» камеры или наслаждаться пластикой главной героини. Невозможно только одно – оставаться равнодушным. Итак, занимайте места согласно купленным билетам. Добро пожаловать. А теперь – тише. Занавес поднимается...

Название Tomb Raider: The Last Revelation
Разработчик Core Design
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure

О боги, как скучно. Тысячи лет я перебираю мир за миром – и ни одного достойного внимания персонажа. С тех пор как на этой планете поднялись и пали Великие, а за ними воцарились люди – здесь стало также тоскливо, как и на миллиарде других планет и Вселенных. Но сегодня мое возвращение сюда не случайно. Еще на далеких и несовершенных отражениях этого мира я увидел ЕЕ. Постепенно краски проясняются, движения сглаживаются, свет становится ярче – обычное ощущение, которое испытываешь, когда приближаешься к настоящей реальности. И вот, пока что издалека, я любуюсь маленькой фигуркой, скачущей по неровной наклонной тропинке, поднимая многовековую пыль. Проклятие, что-то в этой девчонке все-таки есть...

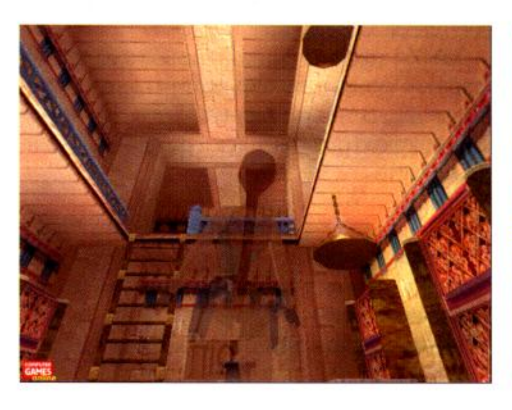
«...Сущность твоя, Осирис, темнее, чем всех других богов, ты – Луна, находящаяся на небе, ты делаешься юным, когда того желаешь, ты становишься молодым, когда захочешь. И ты, Нил, великий на берегах в начале нового года; людей и богов питает влага, которая изливается из тебя, и я понял также, что ты – царь преисподней...

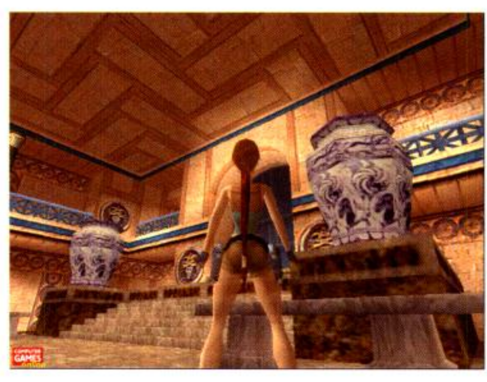
Осирис, ты бог, что научил нас растить плоды земли и делать вино из виноградной лозы и своей же добротой навлек на мир страшные беды. За что ты, брата своего по роду и крови, Сета не покарал за мерзкие дела его, а лишь призывал к благоразумию? Как Ра, его величество (да живет он, да здравствует и да будет благополучен!) не проник в страшный умысел его? И мертв ты теперь, Осирис, сраженный копьем брата своего Сета, и плачут над тобою теперь сестра и жена: Приближается Исида, приближается Нефтида. Одна – справа, другая – слева, одна в образе птицы Хат, другая в образе соколицы, нашли они Осириса, когда убил его брат Сет в земле Недит. Приближается птица Хат, приближается соколица, то – Исида и Нефтида. Пришли они, приникли к Осирису...».

«По-видимому, здесь придется и переночевать, – подумала Лара во время небольшой остановки. – Нужно отдохнуть, иначе через пару часов я даже от скарабея убежать не смогу». Она уже давно не ощущала разницы между днем и ночью, но считать, что ты именно «ночуешь», было все-таки привычнее. Выйдя из светового круга, девушка погрузилась в неглубокую дрему. И как всегда, сами собой во сне начали всплывать строки из древних книг, прочитанных в детстве. Ах, как сейчас ей было досадно, что в тире и на ипподроме она провела времени втрое больше, чем в библиотеке! Словно наяву, Лара видела картинки из своего детства: вот, совсем еще юная, она стоит в библиотеке, впервые взявши в руки тяжелый кольт, а вот та самая пещера, где часами училась взбираться по канату, бесстрашно перепрыгивать через самую глубокую пропасть, метко стрелять из любого положения. Пришло время, когда все это пригодилось, ведь если бы не Учитель и многодневные изнуряющие тренировки, ей никогда бы не выбраться из этих чертовых подземелий. Но знаний не хватало – древние умели надежно хранить свои тайны, на разгадку очередного их секрета уходило катастрофически много времени... А нужно спешить, потому что всеми фибрами своей души Лара чувствовала – времени мало. Ведь от ее успеха зависело ни много ни мало – судьба этого мира.

Все. Подъем. Короткое умывание в ближайшем ручье и дальше – вниз, по извивающейся лестнице, к новым неведомым загадкам и опасностям.

Я давно слежу за ней. Впервые, когда эта девочка попала в страну пирамид, до меня донеслись пока еще глухие, но отчетливые колебания Силы, пронизывающей миры. Пригляделся и, боги, простите мою недальновидность, не заметил ничего из ряда вон выходящего. Просто еще один боец, пытающийся изменить мир. Но колебания повторились и во второй, и в третий раз. Тогда я стал внимательнее. Росла девочка – изменялся и ее мир. Из угловатого и неправильного (8-битового и малополигонального, как сказали бы мои более образованные коллеги) он превращался в настоящую Вселенную, населенную магическими созданиями и живыми существами. Реальность обретала краски. Однако как изменился свет! Отражения его – языки пламени, играющие на стенах и в зеркалах! Потрясающе... Моя героиня тоже во многом стала другой. Пластика движений удивляет, да, я смотрю, и потренировалась она изрядно – раньше таких трюков, как ползание по веревкам и пересечение отвесных углов, за ней не замечалось.









Но вернуться меня побудило не это. Далекое, но четкое эхо позвало меня. «Последнее Откровение» – два слова, вихрем пронесшихся сквозь миры, вот что привело меня сюда – на Землю, в древнюю страну Египет...

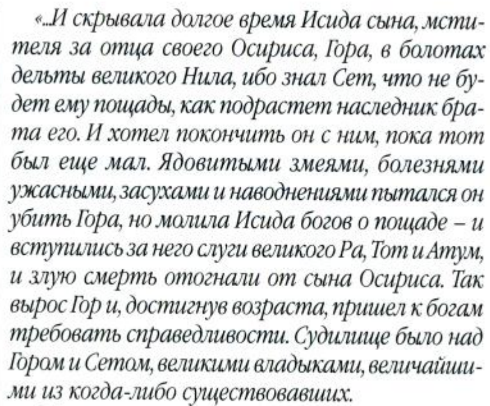
«...О великий бог Ра, да живешь ты, да здравствуешь, да будешь восславлен! Смилуйся над братом и мужем моим Осирисом, ибо в нечестном бою поверг его враг Сет и неизмерима горечь богов твоих и людей, что под сестрой твоей, богиней Нут, да будет она благополучна, живут, – велик был плач Исиды перед солнцеликим Ра. И сжалился Он и призвал слугу своего верного, шакалоподобного Анубиса, бога в царстве мертвых, и рек ему такие слова: сделай так, собери члены Осириса, что отсек брат его Сет, в единое, и пусть сбудется дальнейшее, что мною предначертано. И сделал Анубис так. Собрал тело его Анубис, бальзамом чудесным пропитал и в белые полотна обернул. И случилось чудо – Исида, обратившись в соколицу, села на тело Осириса, и зачат ею был сын от него – Гор, кому предначертано было отомстить за отца своего и повергнуть власть Сета на многие тысячи лет...».

«...быть осторожнее, фройляйн Крофт». На такое наглое предложение Фон Кроя у Лары оставался только один ответ – револьверные выстрелы. Но и доктор не остался в долгу. Последнее, что увидела она, – золотой ключ в форме Джеда, вставляемый в специальное углубление. Дверь закрылась, и солнечный свет, впервые увиденный после недель, проведенных в подземельях гробницы Семеркхета, безнадежно погас. Как тут не опустить рук. Но теперь выжить помогала уже не мысль о спасении человечества, а единственное желание – отомстить. Она выберется отсюда, чего бы это ни стоило. С почти нечеловеческой решимостью Лара развернулась и зашагала во мрак.

На пути девушке попадались поистине немыслимые творения рук человеческих. Бесподобные алмазные алтари (бурый налет на их стоках наводил на мысль о том, что здесь пролились реки крови... скорее всего, человеческой), громадные пирамиды глубоко под землей, невероятные подводные города. Долгое время Лара недоумевала: в чьем воспаленном мозгу могли родиться такие причудливые механизмы и ловушки, преграждающие время от времени ей путь? Все увиденное ею сильно расходилось с тем, что рассказывали о древних в родном колледже. Вероятнее всего, здесь не обошлось без магии. Но чем, скажите, можно еще объяснить работоспособность всего этого добра в течение многих тысяч лет? Конечно, Лара знала о существовании сект, которые поклонялись богам в этих подземельях (и даже встречала их, к их же несчастью), но там, куда проникала она, человеческая нога не ступала на протяжении десятков веков. Об этом девушке поведала пыль, покрывающая пол трехсантиметровым слоем.

Да, Лара Крофт, а ты повзрослела. Подумать только, и когда машину научилась водить? Сколько помню – все в занятиях да тренировках. Так, а это что?.. Ну, наконец-то! Я же давно советовал воспользоваться гранатометом! Хватит размениваться по мелочам, разве мыслимо стрелять по мумиям пулями, пусть даже 38-го калибра? Однако создателям этого мира, похоже, неведома работа над исправлением ошибок – снова наблюдается проникновение материй. Лара, помни, руки и ноги в камни нужно погружать осторожно – однажды их можно оттуда не вытянуть...

Но что же ты сотворила, что потянуло тебя в эти чертовы подземелья? Придется перемотать пленку немного назад. Ага, так вот откуда колебания Силы...



«...И скрывала долгое время Исида сына, мстителя за отца своего Осириса, Гора, в болотах дельты великого Нила, ибо знал Сет, что не будет ему пощады, как подрастет наследник брата его. И хотел покончить он с ним, пока тот был еще мал. Ядовитыми змеями, болезнями ужасными, засухами и наводнениями пытался он убить Гора, но молила Исида богов о пощаде – и вступились за него слуги великого Ра, Тот и Атум, и злую смерть отогнали от сына Осириса. Так вырос Гор и, достигнув возраста, пришел к богам требовать справедливости. Судилище было над Гором и Сетом, великими владыками, величайшими из когда-либо существовавших.

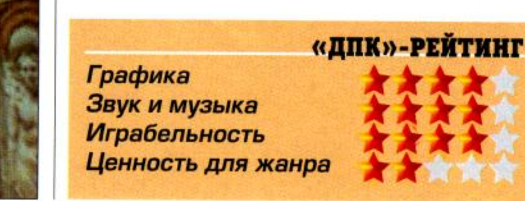
И долгих восемьдесят лет решали боги, кому отдать власть над землями Египетскими, ибо был Сет стар, но могуч и страшен, а Гор – юн, но добр, как и отец его Осирис. И хоть законными были требования Гора, многие устрашились гнева Сета, поэтому разделились думы Девяти и назначили они испытание. Три года состязались они, и победил Гор Сета в битве и, дабы избавить мир от зла, заключил он его в глубокой гробнице и запечатал девятью печатями, людям же завещал охранять сие зло и не вскрывать его никогда до скончанья света...».

«Черт возьми!» – единственная мысль, которую удалось зафиксировать Ларе, после чего накатился панический ужас. Бежать со всех ног, ближайшие полчаса она ни о чем больше не сможет думать. Все выглядело, как яркая вспышка холодного света, и в какой-то момент времени ей показалось, что в сиянии том промелькнули миллионы лиц, но, может, это не более чем воображение? В любом случае, похоже, пророчество свершилось, то существо, что египтяне называли Сетом, вырвалось на свободу. Лара осознала это, уже оказавшись под ярким солнцем, на воле. Нет, за ней никто не гнался. Это только в дешевых фильмах древние божества преследуют людей. «Сет после тысяч лет заключения определенно найдет дела поважнее меня», – с невеселой усмешкой подумала Лара. В конце концов, так оно и было.

Ах, мисс Крофт, что привело вас из уютной квартиры в эти подземелья? Только лишь любопытство? Или блеск сокровищ древних царей затмил и ваш ум? Ну что ж, теперь ваша цель – исправить роковую ошибку. И вот, спустя 10 лет, вы снова перед входом в это страшное место...

Не бойся, девочка, беги, а я помогу тебе. В нужный момент подскажу, перед лицом опасности предостерегу. Зло будет побеждено – об этом гласит вся история Вселенной. Но путь предстоит неблизкий и полный опасностей, поэтому, не мешкая, погружайтесь и вы в удивительный мир под названием Tomb Raider IV: The Last Revelation...





«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★☆
Звук и музыка	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆
Ценность для жанра	★★☆☆☆

Александр Птица

Мы говорим Cryo, подразумеваем «Красиво!»



Если опытного игрока спросить, с чем ассоциируется у него название французской компании Cryo Interactive, то можете не сомневаться, в ответ вы услышите Dune, Lost Eden, «красиво» и «квесты». Все верно, львиная доля игр Cryo относится к адвентюрам, они шикарно выглядят, содержат тонны полезной информации (Versailles, China), но иногда, увы, играть в них невыносимо скучно. Опыты компании по созданию стратегий (Saga, Riverworld) особым успехом не увенчались, она вернулась, что называется, к истокам, и в конце минувшего года выдала на гора сразу несколько отличных квестов.

В ШАМБАЛУ ЗА ТАЙНОЙ АТЛАНТИДЫ

Пусть поверят историям этим.
Атлантида — ведь дело не в ней…,
Разве сказки нужны только детям?
Сказки взрослым гораздо нужней!

Александр Городницкий

Название Атлантида II
Разработчик-издатель Cryo Interactive
Локализация/издание в СНГ Nival/«1С»
Жанр adventure

Красивая легенда – это вечная ценность. Думал ли великий Платон, что его слова, неосторожно или намеренно оброненные на страницах трактатов «Тимей» и «Критий», будут цитироваться на протяжении веков и вдохновлять писателей, поэтов, художников, в общем, представителей всех «творческих профессий» на создание своих версий трагической истории острова, поглощенного океанской пучиной?

Впрочем, для нас сейчас совершенно безразлично, существовала ли Атлантида на самом деле и какие катаклизмы привели ее к гибели? Главное в том, что, пока о ней говорят, пишут и спорят, Атлантида остается самой настоящей «объективной реальностью, данной нам в ощущениях».

Таинственный континент не раз привлекал разработчиков игр. Но именно Cryo, известной своими историческими «игропросветительскими квестоэнциклопедиями», было суждено внести самый существенный вклад в игровую «атлантологию».

Два года назад в опасное путешествие был отправлен Сет, главный герой игры Atlantis. В вышедшем нынче сиквеле «Атлантида II» обязанности по спасению мира перешли по наследству к его потомку Тену, хотя и новых идей по сравнению с игрой-предшественницей здесь не наблюдается.



Я считаю, что в этом нет ничего страшного, поскольку все сработано очень грамотно и в лучших традициях Cryo. Старый добрый движок Omni 3D, неплохо зарекомендовавший себя еще в первой части, был доработан в соответствии с требованиями сегодняшнего дня.

Как и раньше, основные виды деятельности, возложенные на играющего, – созерцание живописных пейзажей, неторопливое их исследование, долгие беседы со всеми встречающимися персонажами и решение казалось бы неразрешимых головоломок.

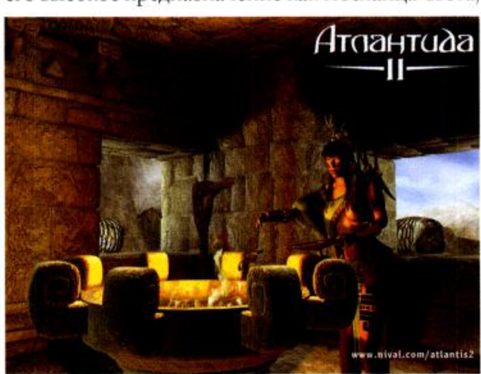
Честно скажу, головоломки во второй «Атлантиде» действительно требуют изрядной мыслительной деятельности и колоссальной усидчивости. Я более чем уверен, что, например, у привычных к ежесекундной смене ситуации квакеров просто не хватит терпения на решение многих «атлантических» puzzle.

Один из козырей «Атлантиды II» – ее кажущаяся нелинейность. В самом начале игры Тен общается с шаманом, объясняющим молодому парню его высокое предназначение как Посланца Света, после чего, используя магическую силу треугольных камней, он должен отправиться выполнять свою миссию, однако возникает проблема выбора маршрута. Дальше, как в сказке: "Направо пойдешь – в Китай попадешь, налево пойдешь – на Юкатан попадешь, прямо пойдешь – Ирландию найдешь». В каждом из этих экзотических уголков Тен воплощается в личность, вполне соответствующую данному уголку мира, – в Китае он служащий местного ЗАГСа, в Ирландии – монах, среди индейцев Юкатана – такой же индеец. И лишь одна ниточка связывает этих казалось бы очень далеких друг от друга и в пространстве и во времени персонажей – магический знак Посланца Света на ладони.

Поначалу порядок посещения экзотических стран не важен, но затем сюжетные линии стремительно сплетаются и достигают кульминации в финальной схватке Тена с тьмой, местом для которой выбрана загадочная и пропитанная мистической аурой Шамбала.

Благодаря оперативности компаний Nival и «1С» официальная локализованная версия «Атлантиды II» появилась на рынке СНГ практически одновременно с европейским релизом. Это весьма приятно, поскольку наши любители квестов, настрадавшиеся от опусов «профессиональных программистов», давно заслужили лакомый кусочек в виде высококачественной локализации. Причем согласно нынешней ценовой политике «1С» – «Атлантида II» (занимающая четыре диска) выпущена как в дорогом подарочном, так и в «экономичном» вариантах.







СЕМЬ ДУШ, СЕМЬ ГРЕХОВ, СЕМЬ ПУТЕЙ К СПАСЕНИЮ

Самое лучшее средство избавиться от искушения – поддаться ему.

Оскар Уайльд

Название Faust
Разработчик Arxel Tribe
Издатель Cryo Interactive
Жанр adventure

Что-то странное происходит в нашем мире. С недавних пор наблюдается прямо-таки нездоровый интерес людей, творящих компьютерные игры, к такой хрупкой и неуловимой субстанции, как душа. Ее поминают всуе в каждом третьем названии (The Nomad Soul, Soul Reaver, Soul Blighter, Аллоды 2: Повелитель душ). Души переселяют, ими повелевают, употребляют в пищу. Увы, никто доселе не задумывался о спасении заблудших, поддавшихся искушению душ. Но и на эту серьезную морально-этическую проблему наконец обратили внимание незаурядные мастера компьютерной графики из франко-словенской компании Arxel Tribe.

«7 душ поддались искушению, 7 душ будут прокляты, 7 душ должны быть спасены... и еще одна, ваша», – такие слова начертаны на коробке игры Faust: The Seven Games of the Soul. Изобилие семерок сразу же навевает мысли о семи смертных грехах (жадность, зависть, обжорство, похоть и т. д.). Тема эта стала нынче очень модной. Вспомните хотя бы блестящий кинотриллер «Семь» с Брэдом Питтом и Морганом Фрименом или последний бестселлер Марининой «Седьмая жертва». Честно говоря, у меня даже «перо не поднимается» назвать Faust игрой. Это явно что-то другое, это интерактивное погружение в темные глубины человеческого «Я», сбитого с пути коварными дьявольскими кознями Мефистофеля.

Да, жив курилка! Сотни лет, прошедшие с тех пор, когда он обхаживал доктора Фауста на предмет покупки души, нисколечко не изменили черное нутро Чрезвычайного и Полномочного Посла Сатаны. Хотя внешне он стал совершенно иным: само воплощение аристократичности, элегантности и обходительности.

Мефистофеля во все времена отличал какой-то поразительный нюх на Фаустов. Вот и теперь он разыскал в американской глубинке заброшенный парк развлечений, по иронии судьбы носящий название Dreamland (Страна мечты), и явился его престарелому смотрителю Марцеллусу Фаусту с совершенно конкретным предложением. В результате пожилой негр (а вместе с ним и его душа) оказывается втянутым в дьявольскую игру, задуманную извращенным интеллектуалом Мефистофелем.

Фаусту предстоит сыграть роль своеобразного арбитра. Он должен тщательно исследовать семь таинственных случаев, связанных с парком и произошедших на протяжении длительного времени (20–60-е годы нашего столетия), а потом вынести свой вердикт о том, куда в конечном итоге должна отправиться каждая из семи (а скорее, даже восьми) душ, вокруг судьбы которой строятся все семь эпизодов игры. Ставка в этом дьявольском состязании – вечное страдание или спасение собственной души Марцеллуса.

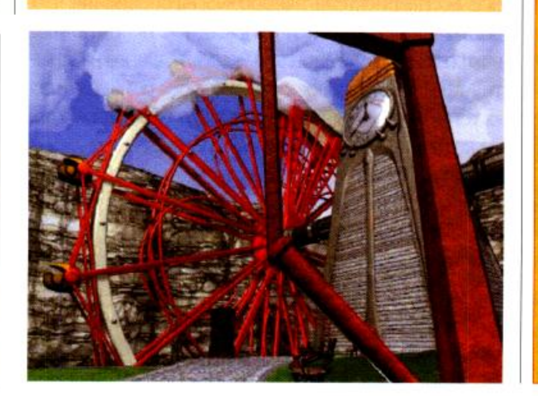


Настоятельно рекомендую вам сопровождать Фауста в его путешествии по закоулкам времен и лабиринтам человеческих страстей, накрывшись с головой одеялом, чтобы еще сильнее сгустить и без того напряженную, очень плотную и реально осязаемую атмосферу происходящего. Особам с ослабленной нервной системой, людям, не способным к философскому осмыслению увиденного и услышанного, «браткам», считающим силу единственным способом разрешения жизненных проблем, и маленьким детям знакомство с «Семью играми души» категорически противопоказано. Не рекомендуется участие в дьявольских играх и сторонникам сюсюканья и «соплей». Как и в жизни, здесь все жестко и даже жестоко: детский труд, убийства, даже неприкрытая мужская нагота. Так что прежде чем согласиться на сделку с Мефистофелем, хорошенько подумайте, готовы ли вы к тому, чтоб заглянуть на «темную сторону». Если да, то я вам гарантирую истинное наслаждение от встречи с прекрасным. Звучит парадоксально, не так ли?

По красоте ландшафтов и интерьеров Faust нисколько не уступает легендарным Myst и Riven. Выполненные на современнейших графических станциях ролики, в которых перед Фаустом (и вами) прокручиваются эпизоды из историй 7 ждущих приговора душ, то заставляют реально шевелиться волосы на голове, а то и просто вызывают крайнее удивление. Музыка всегда была тем «пунктиком», которому Arxel Tribe уделяла особое внимание (напомню, что игра The Ring сопровождалась фрагментами из оперной тетралогии Вагнера о Кольцах Нибелунгов). В «Фаусте» нас плотной звуковой пеленой обволакивают мелодии классического джаза и настоящего негритянского соула, а в числе исполнителей такие звезды, как Сара Воан, Марвин Гей, Стен Гетц. Саундтрек «Фауста» я бы с удовольствием включил в список претендентов на наши «Игровые Оскары'99», да вот, к моему глубокому сожалению, пока мало кто из читателей имел возможность окунуться в чарующий и одновременно отталкивающий мир парка Dreamland.

Но, к счастью, вскоре и у них появится шанс ближе познакомиться с Марцеллусом Фаустом. Продолжая серию локализаций популярных в Европе игр, компания «1С» внесла в свои планы и Faust: The Seven Games of the Soul.





Суперконкурс «Игры от Cryo Interactive»

1. Назовите все игры Cryo Interactive, официально локализованные для рынка СНГ с указанием компаний, осуществивших эти локализации.

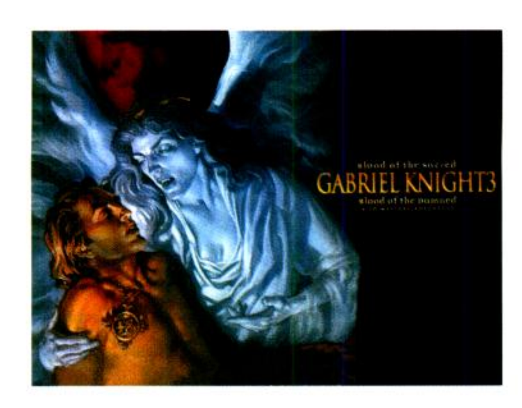
2. Кто из упомянутых ниже французских композиторов не является автором музыкального произведения на сюжет «Фауста»?
а) Гуно; б) Берлиоз; в) Дебюсси

3. Как звали человека, рассказывавшего историю Атлантиды в «Диалогах» Платона?

Присылайте свои ответы по e–mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех** читателей, сообщивших правильные ответы на все три вопроса **до 15 февраля 2000 г.**, будут разыграны игры **Atlantis**, **Faust:The Seven Games of the Soul**, предоставленные компанией Cryo Interactive **(www.cryo-interactive.com)**, и **«Атлантида II»**, предоставленная компанией «1С» **(www.1c.ru)**.

Александр Птица

Новая кровь в новых сосудах





Название Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned
Разработчик Sierra Studios
Издатель Sierra
Жанр adventure

У каждого человека под покровом тайны, как под покровом ночи, проходит его настоящая, самая интересная жизнь.
А. П. Чехов

ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

Детективы любят все (или почти все) – эту истину оспорить трудно. Спрос на мистику и оккультизм был всегда, особенно на переломе столетий, а тем более тысячелетий. Тайны, скрытые в священных книгах, манили, притягивали к себе, очаровывали, заставляли верить в существование Святого Грааля, несметных сокровищ тамплиеров и потусторонних сил, которые могут сражаться как на темной, так и на светлой стороне Силы.

Если все это поместить в один котел, тщательно перемешать и подать на стол, добавив современные трехмерные графические специи, получится очень пикантное блюдо. Остается выяснить, кто будет играть роль детектива, разгадывающего тайны, веками хранящиеся в глухом уголке французской провинции Лангедок, попутно выяснив, зачем неизвестным злоумышленникам понадобилось похищать младенца – наследника принца Джеймса.

Для выполнения столь сложных задач годится лишь тот, у кого уже накоплен богатый опыт «раскручивания» самых хитроумных мистико-детективных головоломок. Краткая справка о потенциальных кандидатах дает возможность. убедиться, что ни Холмс, ни Пуаро, ни Мегрэ не могут конкурировать с нью-орлеанским писателем и книготорговцем Гэбриэлом Найтом.





А придумала этого симпатичного персонажа не менее симпатичная барышня Jane Jensen из компании Sierra еще во времена «золотого века графических адвентюр» – в 1994 г. Тогда в оценке игры Gabriel Knight: Sins of the Fathers и геймеры, и журналисты были совершенно единодушны – многие назвали ее лучшим квестом года. Надо сказать, что «первый Гэбриэл», как и подавляющее большинство тогдашних адвентюр, был выполнен в двухмерной рисованной спрайтовой графике. История с «убийствами в стиле Вуду» настолько увлекла публику, что выход сиквела (The Beast Within) стал неизбежностью. Но технологический прогресс шел вперед, и было принято решение, сохраняя неповторимый мистико-историко-детективный аромат, присущий первой части, «переселить» Гэбриэла и окружающую его публику в FMV (Full Motion Video), что только способствовало коммерческому успеху игры.

И, наконец, наступил момент долгожданной третьей встречи с нашим героем. Какие же сюрпризы приготовила команда неутомимой Jane Jensen? Ни у кого не было сомнений, что и на сей раз Гэбриэл выберет себе среду обитания, в полной мере соответствующую требованиям сегодняшнего дня, а сюжет по увлекательности и глубине не будет уступать предыдущим расследованиям Найта.

ЮГ ФРАНЦИИ – КЛАДЕЗЬ ИСТОРИЧЕСКИХ ЗАГАДОК

Рассказывать сюжет детектива – дело неблагодарное. Всегда рискуешь напороться на обвинения, что, дескать, изложенной информацией испортил все впечатление от процесса самостоятельного раскрытия тайны. Постараюсь обойтись без ремарок типа «а убийца-то – садовник» и просто обрисую «фон», на котором разворачиваются события.

Завязка поведана в очень стильном комиксе: Гэбриэл и Грейс были приглашены к потомку старинного британского королевского рода – принцу Джеймсу Стюарту, ныне проживающему в изгнании в Париже. Но по прибытии американских гостей выяснилось, что их ожидает отнюдь не развлекательная программа с посещением парижских кабаре и мюзик-холлов, а настоящая, где-то даже опасная работа. Недавно появившийся на свет ребенок приносит родителям не столько радость и счастье, сколько ужас и предчувствие беды. Истоки беспокойства лежат в фамильных летописях – в них не раз упоминаются таинственные «ночные визитеры» и загадочные случаи анемии, которой страдали наследники знатного рода. Оценив по достоинству прежние достижения Гэбриэла, принц Джеймс доверил ему охрану своего чада...

Однако меры предосторожности успехом не увенчались, дитя было похищено, а бросившийся в погоню за злоумышленниками Гэбриэл вскочил в поезд, увозивший преступников, получил удар по голове, и, сойдя в полубессознательном состоянии на крохотной станции, был доставлен сердобольным таксистом в местную гостиницу.

Вот тут-то и начнется самое интересное. В результате первого знакомства с окрестностями и обитателями отеля, приехавшими на экскурсию по исто-

ИЗ ДОСЬЕ



Имя, фамилия Гэбриэл Найт
Год рождения 1960
Место жительства Новый Орлеан, США
Род занятий Владелец книжного магазина, писатель

Приметы

Голубоглазый блондин, рост выше среднего, говорит с акцентом, характерным для южных штатов, наделен незаурядным аналитическим умом. Гэбриэл – экстрасенс, происходит из древнего германского рода Риттеров, принадлежавших к ордену рыцарей–борцов с потусторонними силами (schattenjager или shadow-hunter). Как и его предки, Гэбриэл наделен даром видеть то, что недоступно другим.

Хронология

1994. Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Новый Орлеан. Раскрытие серии таинственных преступлений, связанных с культом Вуду.

1996. Gabriel Knight 2: The Beast Within. Германия. Замок предков Schloss Ritter. Нейтрализация вервольфов.

1999. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Франция, провинция Лангедок. Киднеппинг, вампиры, сокровища тамплиеров, Святой Грааль.

Друзья и коллеги

Верная помощница, исполнительная и пунктуальная японка **Грейс Накимура** всегда рядом с Гэбриэлом. Иногда под ногами путается детектив **Мосли**.





рическим местам Лангедока, выясняется масса любопытных подробностей. И даже из их поверхностного анализа можно сделать вывод, что практически все персонажи, окружающие Гэбриэла, что-то скрывают, о чем-то не договаривают, а иногда и откровенно лгут. Ситуация в духе Агаты Кристи: ограниченный круг подозреваемых и у каждого из них есть мотивы убийства. Здесь речь об убийстве не идет, но, согласитесь, киднеппинг – это тоже не мелкое хулиганство.

Не забывая о том, что первоочередной задачей является все-таки поиск ребенка, Гэбриэл все глубже погружается в хитросплетение тайн и загадок. О каком сокровище мечтают все члены тургруппы, включая ее руководительницу? Почему в этих краях процветает культ Марии Магдалины? Какое отношение к делу имеют масоны?

Лишать вас удовольствия от самостоятельного исследования Ренн-ле-Шато и его живописных окрестностей я не намерен, но, тем не менее, хочу сказать, что в одиночку Гэбриэл никогда не справился бы с анализом информации, необходимой для распутывания загадки. И тут просто незаменимой оказывается Грейс Накимура, да не одна, а вместе со своим ноутбуком, где установлен уникальный программный продукт – электронная настольная книга «охотника за тенями» под названием SIDNEY. Ее функциональность просто потрясает: обширнейшая база данных по эзотерике и оккультизму, возможность добавлять и анализировать найденные улики, перевод документов с одного языка на другой, работа с электронной почтой...

Но не надейтесь на победу малыми силами. Прямо скажу – игра не из легких. Сюжет развивается линейно, хотя нас всеми силами пытаются уверить, что это не так. Три диска игры – три дня. Внутри каждого – несколько временных отрезков. Нет, вы не столкнетесь с реальным течением времени. Пока ваш герой не выполнит обусловленный сценарием набор действий, следующий временной промежуток не наступит, и Гэбриэл будет обречен до скончания веков скитаться в поисках нужных личностей или предметов.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Все события в игре происходят в трехмерном мире, созданном на основе движка G-Engine. Гэбриэл и все персоны, его окружающие, чувствуют себя в нем весьма комфортно. Камера творит настоящие чудеса. Начнем с того, что перемещение нашего персонажа и «облет» камерой локации, в которой он находится, это два независимых друг от друга процесса, причем в пределах означенной зоны наблюдается полная свобода перемещения камеры во всех трех измерениях. Хочешь заглянуть под кресло или диван – изволь, надобно заглянуть на верхотуру – всегда пожалуйста, требуется внимательнее рассмотреть надпись на могильном памятнике – запросто. В процессе разговоров, без которых трудно представить себе приличный квест, камера занимает самое удобное положение и дает преимущественно крупные планы персонажей, обладающих достаточно богатой мимикой. Красоты гор и долин юга Франции и интерьеры помещений предложено созерцать в трех разрешениях – от 640 × 480 до 1024 × × 768. Но, несмотря на графические прелести, предлагаемые движком, есть несколько моментов, вызывающих недоумение. Наш герой и его помощница двигаются, как сонные мухи, и частенько выбирают довольно странные маршруты для достижения цели.

Игры из «гэбриэловского» сериала всегда славились великолепным музыкальным сопровождением и озвучиванием персонажей. Музыка заставляет волосы на голове шевелиться, начиная со вступительных титров. Снова в строю «голос Гэбриэла» из первой части, принадлежащий голливудскому актеру Тиму Кэрри (быть может, вы помните его в роли Ришелье в американской экранизации «Трех мушкетеров»). Под стать ему и исполнители «второстепенных ролей».

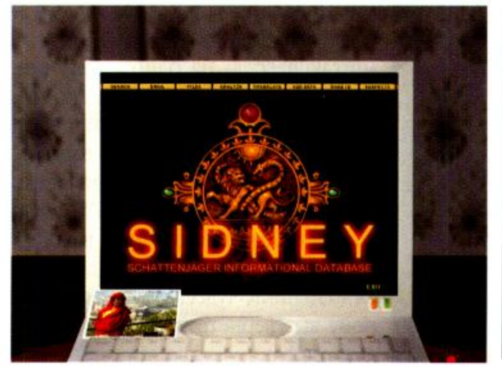
Смею заметить, что у GK3 очень мощный культурологический и познавательный пласт. Я, например, с неподдельным интересом «слушал лекцию» руководительницы тургруппы мадам Мадлен о творчестве великого французского живописца Никола Пуссена, а уж о массе сведений из истории Франции, рассыпанных щедрой рукой Jane Jensen по самым разным уголкам игры, и говорить не приходится.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ (С КРОВЬЮ И ФИЛОСОФИЕЙ)

А знаете ли вы, что в GK3 крови едва ли не больше, чем в любой стрелялке? Она не похожа на пресловутую «кровищу» из action, но ею пропитаны все сюжетные повороты игры. «Кровь священных, кровь проклятых» – это название. Кровь Христова – содержимое чаши Святого Грааля, кровь, которой лишаются наследники королевского рода Стюартов. И, наконец, объясню вам, что я имел в виду, назвав этот обзор «Новая кровь в новых сосудах».

Ожидая выхода «Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned», игровое сообщество заранее называло игру «последней великой адвентюрой», провозвестником возрождения древнего жанра в новом обличье. Теперь, когда пора ожидания ушла в прошлое, а GK3 получила путевку в жизнь, можно с уверенностью утверждать: игра – интересная, захватывающая и красивая. А учитывая, что ушедший 1999 г. подарил нам еще несколько неординарных игр в жанре adventure (Outcast, Omikron: The Nomad Soul), думаю, ситуация начинает меняться в лучшую сторону, и о загибавшихся на глазах адвентюрах теперь уже можно говорить: «Пациент скорее жив...».

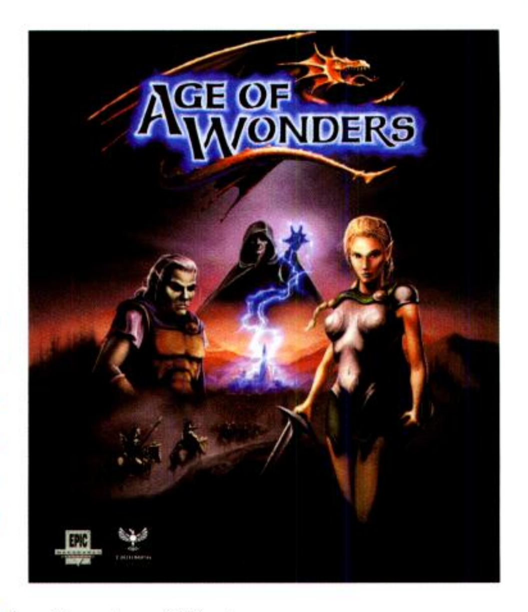






Олег Данилов

Чудес не бывает?



Оказывается, знаменитая Epic Games (в прошлом Epic Mega Games) целых три года в свободное от создания Unreal, Unreal Tournament и долгоиграющих аркадных саг про кролика (Jazz Jackrabbit) время работала над походовой стратегией в стиле Heroes of Might and Magic. Название же проекта, который на первый взгляд кажется не более чем клоном «Героев», – Age of Wonders.

Название Age of Wonders
Разработчик Epic Games
Издатель Gathering of Developers
Жанр походовая стратегия

Если вы относитесь к компьютерным играм именно как к играм и только, то скорей всего не найдете в Age of Wonders ничего нового. Действительно, при внимательном рассмотрении в «Эпохе чудес» можно отыскать множество заимствований из тех же Heroes, Warlords, Master of Magic и т. д. Но добавив в игру классические, почти толкиеновские элементы, разработчики заставили свой мир жить, а нас – поверить в то, что он живой. Вроде бы ерунда – хоббиты, орки, гоблины, гномы и эльфы, да сюжет, да несколько мелочей... И вот вы уже не «передвигаете юниты», а командуете войсками; не «открываете карту», а исследуете мир; не «проходите кампанию», а стремитесь в Долину Чудес, защищая свои идеалы и сражаясь за свободу своего народа.

Не последнюю роль в этом играет сюжет, накрепко связывающий последовательность миссий в героическую сагу борьбы Хранителей и Культа Шторма, светлых и темных эльфов. А начиналось все почти так же, как у Толкиена...

...До тех пор пока в мир не пришел человек, им правили бессмертные эльфы. Но, как известно, потомки изгнанных из Эдема не отличались терпимостью и воспитанностью. Королевство



эльфов было уничтожено ордами переселенцев, мудрый король Иниох убит, и только его вторая жена королева Эльвин сбежала, спасая свою дочь, принцессу Юлию, которая впоследствии стала предводительницей Светлых эльфов – Хранителей. Меандор же, сын короля от первой жены, считавшийся убитым, выжил, возглавив организацию Темных эльфов – Культ Шторма – и поставив перед собой цель полного уничтожения человеческой расы. Именно соперничество Темных и Светлых эльфов стало причиной новой войны, в которую вступили все расы, – Похода в Долину Чудес.

Для того чтобы достичь Долины и встретиться в финальной схватке с главным врагом, вам в роли генерала Хранителей или Культа Шторма предстоит пересечь континент, густо заселенный представителями двенадцати рас, у каждой из которых свои проблемы и предпочтения. Так, хоббиты издавна враждуют с гоблинами и орками, гномов донимают соседи фростлинги (Frostlings), великаны (High Man) воюют с мертвецами (Undead) и т. д. Каждая миссия – как глава фантастического эпоса... «читающегося» на одном дыхании. Вот вы ищите руины столицы гномов, вот помогаете великанам остановить нашествие мертвецов, вот торопитесь по подземному торговому пути... Причем кампании в Age of Wonders действительно нелинейные, ваша задача – пересечь континент и добраться до Долины Чудес, а уж в какую сторону вы свернете по дороге – дело десятое.



Бои в Age of Wonders выполнены весьма оригинально и заслуживают самых лестных оценок. Сражения происходят в походовом режиме, но в отличие от тех же «Героев» здесь решающее значение имеют тактический маневр и взаимодействие войск, которых в игре великое множество. От классических лучников и меченосцев до гигантов, способных пробивать стены, валькирий, драконов и костяных монстров. Отдельно следует упомянуть штурм укрепленных городов, который выполняется по всем правилам проведения осад: со стенобитными орудиями, катапультами и другими боевыми машинами. И, конечно же, особое очарование «дракам» придает магия. Всего в игре имеется около сотни различных заклинаний, как боевых, так и глобальных, разбитых на шесть разных групп по стихиям. Выбор магии, который делается в начале игры, повлияет на список заклинаний, доступных для изучения, ведь отдав предпочтение Огню, вы никогда не узнаете, что представляет собой волшебство Воды, а выбор магии Жизни не позволит испытать в деле колдовство Смерти.

Кажется, уже пора закругляться, а я еще не успел рассказать об апгрейдах городов, миграции населения, производстве войск, трехуровневых картах (Поверхность, Пещеры и Глубина), отличном редакторе миссий, весьма недурственной музыке и великолепной визуализации заклинаний, органично вплетенной в игру ролевой системе, адвентурных элементах, артефактах и многом другом...

Нестрашно! Думаю, что если вам действительно интересны добротные стратегические игры в полноценном фэнтэзийном окружении a la Толкиен, вы самостоятельно познакомитесь со всеми особенностями Age of Wonders. Игра того стоит. Конечно же, армия поклонников Heroes of Might and Magic в один голос заявит, что «Эпоха Чудес» вторична и неинтересна... Что ж, спорить не будем. Как говорится – каждому свое.



Олег Данилов

Отдай мою посадочную ногу!

Добро должно быть с кулаками — если у него нет более современного оружия.

Валерий Серегин

У известных российских фантастов Евгения и Любови Лукиных есть одноименный с этой статьей фантастический рассказ. Речь там идет о простом советском колхознике, открутившем у летающей тарелки одну из ног просто по советской привычке тащить все, что плохо лежит. Ситуация очень похожая на нашу. Eidos, следуя привычке делать все не так, как у людей, открутила у своей новой игры Abomination, выполненной в лучших традициях старика X-COM (партийная кличка UFO), походовый режим. И не хочет отдавать, зараза!

Название Abomination – The Nemisis Project
Разработчик Hothouse Creations
Издатель Eidos Interactive
Жанр стратегия

Не так важно, что же случилось на планете и почему с большинством населения Земли произошло то, что произошло. Поверьте, для нажатия на курок вам не нужно будет этого знать. Достаточно увидеть улицы города, мутировавших людей (особенно эффектно выглядят бывшие граждане, сросшиеся с фонарными столбами, машинами и домами), комки плоти, пробивающиеся сквозь асфальт, и зомбиобразных культистов, чтобы это произошло само собой. Противники вызывают abomination, т. е. чувство отвращения, – именно то, что закладывали в название авторы. Единственное желание при виде врага – нажать на курок и не снимать с него палец до тех пор, пока не закончатся патроны. Все, что вам надо знать о враге, – пуля калибра 7,62, выпущенная из оружия пролетариата имени М. А. Калашникова (кстати, с юбилеем, Михаил Афанасьевич!), по-прежнему является лучшим убеждающим аргументом в разговоре с мутантами...

Первые пять минут в мире Abomination вызывают у опытного игрока чувство легкого deja vue. Наверно, я не открою Америки, если скажу: вспоминается старый добрый X-COM. Ночь, улица, фонарь, аптека, т. е. город, спецотряд, миссии, характеристики персонажей, – все, как в настоящей игре. Вот только это... проклятущее реальное время. Ну, скажите мне, много ли вы знаете людей, игравших в X-COM: The Apocalypses в режиме реального времени? Real-time там был (это для тех, кто не знал, или успел забыть), честное слово, был! Другое дело, что мало кто пользовался предоставленной разработчиками возможностью, предпочитая увлекательному pixel-hunting (так по-научному можно охарактеризовать любимое развлечение поклонников Clone&Conquer, дословный перевод – «охота за пикселами») возможность спокойно подумать.



Безусловно, реальное время добавляет игре динамики и драматизма – адреналин так и хлещет, так и хлещет. Но превращать благородный процесс истребления монстров в народную чукотскую забаву «ловля противника курсором» – это уже слишком. А пробовали вы в режиме реального времени сменить оружие? Очень волнительное занятие, требующее от игрока виртуозного владения мышью или нечеловеческого умения «музицировать» на клавиатуре! То же можно сказать о процессе лечения своих солдат, развертывании сложных механизмов и т. п. Идеалом для Abomination был бы смешанный режим a la Fallout 1/2, но что уж теперь кулаками махать...

Самое интересное, что и в графическом плане «Отвращение» напоминает X-COM 3. Те же городские кварталы и подземелья, генерируемые случайным образом, та же ставшая почти родной изометрия. Нет спора, анимация персонажей сегодня получше, да и динамического освещения (это просто эпидемия какая-то – динамическое освещение в плоских играх) тогда никто не делал. Но все же, узнаваемость есть. Хотя, конечно, стрельба и смерть противников (очень красочно – браво, брависсимо!) пришли к нам прямиком из Fallout. Помните знаменитый perks Blood Mass? Нет, что ни говорите, стрельба здесь хороша, атмосферна, так сказать.



А вот база со всеми ее досье, отчетами, выдачей оружия и прочими молодецкими забавами не радует. Где, спрашивается, наши научные исследования? Мастерские? Где хотя бы завалящий M60E3, AK47 или RPG7 в начале игры? Почему на склад не завезли!

Кстати, о складе. Abomination суров с игроками. Заказал в штабе три обоймы к «Узи» и пачку сигарет, будь добр – беги в город, встречай посылку. Именно так и гибнут лучшие люди, ведь даже простой поход «за спичками» превращается здесь в сложнейшее задание, где можно легко потерять всю группу. А мне ли вас учить, что ветеран, на которого истрачено несколько тонн опыта, это не зеленый новичок, которого еще обстрелять надо.

Заставляют понервничать и другие моменты. Так, я не рекомендую подходить близко к машинам (могут взорваться от шальной пули), а при виде круглых предметов, летящих в вас, следует разбегаться во все стороны. Помните: люди – это ваш капитал. Кстати, у каждого оперативника есть собственная специализация. Попробуйте на досуге, может пригодиться, хотя я, честно говоря, обошелся без нее.

Ну что ж, как говорится, все в этой игре хорошо, только пусть ногу отдадут. А Eidos? Может быть в патче включить походовый режим?..



Олег Данилов

И вечный бой...

Кстати, термин «Чужой» является оскорбительным, постарайтесь в дальнейшем называть наших соседей по галактике «лица иной расы» или «лица нечеловеческого происхождения». На худой конец – «чужая раса», но ни в коем случае не «чужие».

С. Лукьяненко. Геном

Уж сколько раз с помощью различных крупнокалиберных дипломатических средств мы объясняли этим настырным «лицам нечеловеческого происхождения» точку зрения Земли и землян на проблему галактического господства, а им все неймется. То тарелками пугают, то биометалл крадут... Ну что с ними поделать? Значит, снова в ружье, значит, снова в поход. Battlezone продолжается...



Название Battlezone II: Combat Commander
Издатель Activision
Разработчик Pandemic Studio
Жанр action/strategy

Сиквел «лучшей игры 1998 г., в которую никто не играл», – Battlezone II: Combat Commander уже попадал на наши страницы. В октябрьском номере «Домашнего ПК» за прошлый год мы подробно рассмотрели демо-версию этой интересной игры. Теперь, как говорится, пришла пора разбора полетов. Пожалуй, приступим...

ПИЛОТ. КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

Name: Pluto
System: Sol
Diameter: 2300 km
Moons: 1, Charon
Day: 6,39 Earth Day
Year: 247,7 Earth Year
Dist from Sun: 39,53 AU
Temperature: 35–45 K

«Именно так я и представлял себе Плутон. Голые холодные камни... и маленькая звездочка, которую люди на Земле зовут Солнцем. Только руин базы, скелетов сожженных гравитационных танков и дымящегося остова разрушенной энергостанции в моих снах о Плутоне не было. И этих пяти скаутов Сцион тоже. И хлипкого командного бункера, в пол которого я втыкаюсь лицом каждый раз, когда скауты разворачиваются...».

Хвала Богу! Со времен демо-версии никаких кардинальных изменений в боевой составляющей Battlezone II не произошло. И славненько, она и так была весьма хороша. Кстати, «стратегов» просим не беспокоиться, для прохождения миссий одиночной части игры навыки квейкера необходимы как воздух, в противном случае вы в этом жестком мире долго не протянете.

Виртуозные дуэли один на один, так любимые квейкерами «танцы смерти»; длинные затяжные миссии по осаде чужой базы; слалом на перегонки со смертью; прокладывание маршрута через ледовые поля; выматывающий душу ночной пеший рейд на несколько километров; феерическое зрелище мортирной батареи, расстреливающей беспомощную цель; смертоносные пулевые фонтанчики и яркие, как бенгальские огни, вспышки рикошетов на броне; скользящие, похожие на рыбьи, силуэты кораблей противника и фантасмагория взрывов... Все это Battlezone II.

ЛЕЙТЕНАНТ. НА ЛИНИИ ОГНЯ

Name: Dark Planet
System: no
Diameter: 2740 km
Moons: nd
Day: nd
Year: nd
Dist from Sun: nd
Temperature: 2,3 K

«Кто и когда строил эти величественные сооружения? Для каких целей? Боюсь, нам не узнать об этом никогда... Ну и черт с ними! Честно говоря, мне как-то не по себе в этом странном покинутом мире, который не имеет даже собственной звезды. Ничего, вот сравняем с лицом земли эту чертову базу, и дальше – без остановок».

Пожалуй, впервые со времен великого Half-Life сюжет в игре жанра action настолько захватывал меня. Или лучше сказать, что никогда еще стратегическая игра не была столь сюжетно насыщена. Одно дело читать сухие брифинги, описывающие цели и подоплеку следующей миссии, другое дело – видеть происходящее своими глазами и, затаив дыхание, следить за развитием драматических событий.

Battlezone II подкупает деталями и мелочами. Все, происходящее в ходе боевых миссий, логично связано друг с другом, имеет свои причины в предыдущих и последствия в последующих заданиях. Предположим, что в первой миссии вы защищали какой-то особо важный hardware, то в начале следующей увидите, как это оборудование грузят на транспортные корабли. Или вы строили базу – в следующей миссии именно она послужит плацдармом для начала атаки. Если в конце одного задания вас подбирает транспортник, не сомневайтесь, что следующее начнется в трюме грузовика... Да, деталям в этом мире придают огромное значение: капли дождя и отражения в воде; лед, проламывающийся под грузом тяжелой техники; трусливая и агрессивная фауна; небольшие ролики на движке, «одушевляющие» ключевые моменты миссий; трогательные скриптовые сцены, на основе которых и строится сюжет; небольшие командные помещения в каждом из строений базы; «оживающая» в присутствии человека техника; руины непонятного происхождения и многое-многое другое...

За сюжетом просто интересно следить. Миссия возмездия на Плутоне, поиск базы, ее вос-







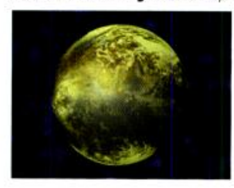




становление и оборона, самоубийственная засада в командном бункере, захват корабля Чужих. Прибытие на Темную планету, удержание плацдарма, уничтожение генератора и чужой базы, подпространственный туннель на Мире. Снова создание плацдарма, разведка и ранение коммандера Елены Шабаевой, знаменитый ночной рейд за помощью, спасательная экспедиция и перелет на Бэйн. Постройка базы, поющий артефакт, аварийная посадка, ледовый поход и атака на форпост Сцион. И дальше, дальше... на огненный Ренд и таинственный Кор – материнскую планету пришельцев.

КОММАНДЕР. СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

Name: Mire **System:** Core
Diameter: 13050 km **Moons:** no
Day: 27,2 Earth Day **Year:** 0,96 Earth Year
Dist from Binary Stars: 2,67 AU **Temperature:** 35–39 °C



«Далеко от базы не отходить! Это только с виду местная фауна миролюбива и симпатична. На самом деле твари только и ждут момента, чтобы наброситься на вас. А их зубы, между прочим, перекусывают человека в стандартном скафандре без особых всяких проблем».

Авторы вводят стратегическую составляющую Battlezone II поистине гомеопатическими дозами. Таким образом, полное управление базой попадет в ваши руки только под конец игры. А так... в первой миссии вас попросят просто выйти из танка, во второй – построить добытчик ресурсов и установить его на место, в третьей – поставить пару защитных башен, в четвертой – соорудить несколько строений базы и т. д.

Где-то к середине игры вы понимаете, что строить базу, находясь в танке, чертовски неудобно. Машина реагирует на малейшее движение джойстика и мыши, так что указать место под застройку порой бывает весьма сложно. Нет, интерфейс стратегического управления прозрачен и интуитивно понятен, но делать что-либо, одновременно отстреливаясь от десятка противников, практически невозможно.

МАЙОР. MISSION IMPOSSIBLE

Name: Bane **System:** Core
Diameter: 7400 km **Moons:** 1, Barak
Day: 0,94 Earth Day **Year:** 7,1 Earth Year
Dist from Binary Stars: 16,9 AU **Temperature:** –9 °C



«Что такое «поющий артефакт» и для чего именно он предназначен? Боюсь, мы не узнаем этого наверняка. И хотя наши ученые пыжатся, как павлины, они не понимают смысла «песни». Порой мне кажется, что этот смысл понимаю я...».

Battlezone II очень строгая игра. Во-первых, даже на простом уровне (и кто только выдумал эти самые уровни?) выиграть можно, только не допустив ни одной ошибки. Не потеряв ни одного сюжетно значимого юнита, в том числе и себя самого, успев в заданную точку и т. д. и т. п. Во-вторых, как и в первой части игры, возможность сохранения в процессе выполнения миссии отсутствует. Так что на 10–12-й раз (вы будите смеяться, но это не шутка), когда вы уже досконально знаете, в какой момент, с какой стороны и какими силами будет проведена следующая атака, вот тогда, опять-таки в случае безошибочной игры, вы сможете выполнить задание. И тихо гордиться собой до следующей миссии.

Порой это доводит до бешенства и желания разбить диск с игрой...

ПОЛКОВНИК. ВО СЛАВУ ФЛАГА

Name: Rend **System:** Core
Diameter: 12000 km **Moons:** no
Day: 4,2 Earth Day **Year:** 16 Earth Year
Dist from Binary Stars: 1,27 AU **Temp.:** 500–1000 K

«Наверно, это может показаться странным, но только с приближением к материнской планете сопротивление противника стало действительно ощутимым. Странно... В техническом плане они все-таки серьезно опережают землян. А тут горсточка солдат, пройдя полгалактики, угрожает благополучию целой расы... Бред!».

С появлением радара жизнь налаживается. Вот теперь-то вы сможете ощутить прелесть настоящей стратегии. Управление в стиле C&C, стандартный вид сверху в 3/4, ставшая привычной система point and click, «рамка» для выделения юнитов, система апгрейдов зданий и техники. Кстати, маленький совет: стройте радиорелейный бункер в глубине базы, а не то шальная пуля может прервать вашу, столь ценную для командования, жизнь. Кстати, кроме собственно радара, посетите и другие здания. В артиллерийской башне можно пострелять по приближающемуся противнику, на фабрике и в перерабатывающем центре заняться дизайном машин (снять пушки, добавить ракеты и пр.). Одним словом, просто стратегия, в которой игрок вселяется в шкуру юнита.

ГЕНЕРАЛ. ОПЕРАЦИЯ ВОЗМЕЗДИЕ

Name: Core **System:** Core
Diameter: nd **Moons:** nd
Day: nd **Year:** nd
Dist from Binary Stars: nd **Temperature:** nd

«Чем ближе момент решающего сражения, тем больше я думаю о том, почему мы воюем. Что мы не поделили... Биометалл? При желании можно было договориться о его совместной разработке. Территорию? В галактике миллиарды планет, пригодных для обеих рас. Что же?».

Попробуйте дистиллировать из Battlezone II чистый action и она превратится в банальный фантастический шутер – нечто среднее между Descent 3 и Quake. Точно также любые попытки отделить от тела игры стратегическую составляющую приведут к тому, что в итоге вы получите обыкновенный клон Command&Conquer.

К Battlezone нельзя относиться равнодушно. Ее можно либо любить, либо ненавидеть. Или любить и ненавидеть одновременно. Любоваться и проклинать, увлеченно играть и с гневом отвергать. Что поделать, в Pandemic Studio опять создали лучшую игру, в которую никто не будет играть. А жаль...

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра



Дмитрий Покидченко

Возвращение в Затерянный мир

«Чего я только не пробовал в своей жизни – и воевал, и участвовал в скачках, и летал на аэроплане, но охота на чудовищ, которые могут присниться только после тяжелого ужина, – это для меня совсем новое ощущение». – Он весело рассмеялся, предвкушая то, что его ждало впереди.

Артур Конан Дойл. Затерянный мир

Думаю, читатели, которые знакомы с нашим журналом еще по самому первому, пилотному, выпуску, помнят статью об отечественной игре – оригинальном симуляторе охоты на динозавров Carnivores. Выгодно отличаясь от прочих представителей жанра как великолепной графикой, так и интересным игровым процессом, она вполне заслуженно пользовалась успехом на Западе, где такой тип игр весьма популярен. Неудивительно поэтому, что меньше чем через год наши соотечественники, разработчики из компании Action Forms, выпустили ее продолжение.

Название Carnivores II
Разработчик Action Forms
Издатель Wizard Works
Жанр симулятор охоты

В начале игры неизменная Dino Hunt настоятельно советует новоиспеченному охотнику подписать соглашение о снятии с корпорации ответственности за его жизнь. Мирно щебечут птички, на счету лежит 100 кредитов... Стоп! Я сказал «кредитов»? Теперь (наконец-то!) в игру ввели экономику. Что это такое? «Пропуск» на каждую локацию стоит от 20 до 200 кредитов, за лицензию на отстрел динозавра тоже придется платить. Экипировка «съедает» лишь 15–30% призовых денег.

Теперь можно охотиться одновременно на несколько видов динозавров и брать с собой несколько «пушек», но об этом ниже. Выбирая будущую жертву, вы поймете, что Carnivores II оправдывает свое название: из 9 доступных для отстрела рептилий 5 – хищники. Некоторые из них знакомы по предыдущей части, причем из старых «знакомцев» не попал во вторую версию игры только один динозавр с трудным для произношения именем – Pachycephallosaurus. Вымер, наверное.

Как и у «родителя», в «Плотоядных II» имеются неохотничьи породы динозавров. Отстреливать их можно, однако ничего, кроме удовольствия от собственно процесса, вы не получите – ни денег, ни даже чучела в трофейную комнату. Теперь можно охотиться в разное время суток, причем правильный выбор значительно влияет на исход охоты, ибо динозавры ведут себя поразному на рассвете и, скажем, ночью.

Оружия в игре по сравнению с первой частью стало гораздо больше. Остановимся только на тех «пушках», которых не было в «Плотоядных I». Итак, пистолет. Маленький калибр и невысокая дальность стрельбы не позволяют использовать его против пугливых травоядных, однако невероятная скорострельность может помочь вам в ближнем бою с мелкими хищниками. Далее – автоматическая винтовка. Стоит 100 кредитов. Зато какая убойная сила! Справедливости ради нужно сказать, что кратно убойной силе возросла и громкость выстрела. Скорострельность не намного ниже пистолетной, что не может не радовать. Двуствольный shotgun. Любимое оружие любого квакера, ГОСТ 4593-358-90. Это все та же огромная убойная сила и много шуму при довольно долгой перезарядке. Цена – 150 кредитов. Остальное оружие – арбалет, винтовка и снайперская винтовка – перекочевало из Carnivores 1.

К стандартному набору специального оснащения из камуфляжа, подавителя запаха и радара добавился второй патронташ. Он удваивает количество патронов к оружию, которое вы берете с собой. Настоятельно рекомендуется. Старый добрый бинокль теперь, помимо породы и веса рептилии, показывает дистанцию до нее. Без каких-либо изменений из первой части взят Observer mode. В этом режиме вам недоступно оружие, но и динозавры вас не замечают. Как и прежде, весьма полезно изучить повадки рептилий.

Процесс охоты сильным изменениям не подвергли, но поклонники Carnivores будут несколько удивлены, когда рептилия после успешного попадания в нее срывается с места и, как ни в чем не бывало, начинает убегать. Теперь на любого, даже самого маленького динозавра потребуется несколько пуль (стрел). Причем необходимое количество попаданий напрямую зависит от используемого оружия, точнее, от его силы выстрела. Выслеживание динозавров по звуку, подход с подветренной стороны, чередование моментов, когда все решают секунды и ваша меткость, планирование предстоящих действий – все это придает игре особый шарм и отличает ее от безликих клонов Deer Hunter.

Графическая часть выше всяких похвал. Широкие возможности настройки графики позволяют устанавливать разрешения от 320 × 240 до 1600 × × 1200, благодаря чему игра сносно выглядит даже на P-166 MMX без 3D-ускорителя. Представленные в игре звуковые режимы варьируются от простого Software Stereo до аппаратного 3D.

Так уж повелось, что ложка дегтя портит бочку меда. Не исключено, что кому-то не понравится слишком долгое блуждание по огромным угодьям, когда за полчаса не сделано ни одного выстрела. Впрочем, этим людям можно порекомендовать Quake.

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★☆
Ценность для жанра	★★★☆☆

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. ***Назовите игру – основоположника жанра охотничьих симуляторов***

2. ***Укажите первоначальное название игры Chasm: The Rift, разработанной компанией Action Forms***
   а) Chasm: The Shadow World;
   б) Chasm: The Shadow of Empires;
   в) Chasm: The Shadow Zone

Присылайте свои ответы по e-mail: asк@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **15 февраля 2000 г.**, будет разыгран диск **Carnivores II**, предоставленный компанией **Action Forms, www.action-forms.com**



Геймерско-русский словарь

Дмитрий Никоненко

Наверняка, многие, если не все, читатели «Домашнего ПК» в той или иной мере любят компьютерные игры. Их популярность, доступность общения через Internet и множество других факторов способствовали тому, что незнакомые ранее слова заняли прочное место не только в нашем разговорном языке, но и во многих печатных изданиях. В общем-то, это вполне логично: довольно часто жаргонное выражение или какой-то сугубо игровой термин способны наилучшим образом передать то или иное понятие.

И хотя на страницах журнала мы стараемся не употреблять без крайней необходимости слова из компьютерного, игрового или каких-либо других жаргонов, это не означает, что мы отрицаем их существование или же выступаем против их использования в разговорной речи. Однако опыт показывает, что новички, не знакомые с этими «профессионализмами», обычно испытывают серьезные затруднения при общении с заядлыми игроками. Именно поэтому мы и решили опубликовать мини-справочник для «новообращенных».

Безусловно, если подходить к вопросу с лингвистической точки зрения, на тему компьютерного или игрового жаргона можно написать объемный научный труд. Но если говорить вкратце, то отечественный игровой «диалект» уходит своими корнями в английский язык и формируется посредством так называемой транслитерации, т. е. передачи английских слов с помощью русского алфавита.

В наш словарь мы включили лишь общеупотребительные слова, оставив «за кадром» образчики сугубо «индивидуальной» лексики, используемой ограниченным числом лиц.

Итак, впервые на страницах «Домашнего ПК» – компьютерно-игровой сленг!

.plan, план – в данном случае заметки разработчиков, адресованные игровой общественности и касающиеся любых вопросов, потенциально представляющих интерес для игроков и обычно связанных с готовящимся к выходу или уже выпущенным продуктом. В отличие от пресс-релиза, .plan не имеет официального статуса: фирма не причастна к составлению планов и может не разделять мнения их авторов. Такой способ подачи информации оказался наиболее удобным для оперативного оповещения всех заинтересованных лиц о событиях, происходящих в той или иной фирме. Само название .plan пришло к нам из Unix, в которой именно таким расширением обозначается текстовый файл. Для облегчения поиска новых планов существует программа Webdog *(www.webdog.org)*, автоматически проверяющая Web-сайты всех ведущих производителей игр на предмет обновлений.

Add-on – дополнение к уже вышедшей игре, в которое включаются новые миссии, юниты, карты, строения и т. д. Зачастую в Add-on сюжет оригинальной игры получает логическое продолжение.

AI (artificial intelligence) – искусственный интеллект (ИИ). В данном случае речь идет об алгоритмах, определяющих поведение компьютерных противников в игре.

Easter eggs (пасхальные яйца) – в англ. языке синоним сюрприза. Приколы и шутки, «спрятанные» разработчиками в своих продуктах. Непременным признаком easter eggs является то, что их обнаружение не влияет на процесс игры.

Expansion pack – дополнение к игре, в которое наряду с новыми миссиями включаются все исправления, модификации и т. д. (в отличие от Add-on иногда может содержать и оригинальный продукт). См. **Add-on**.

FAQ – англ. аббревиатура от Frequently Asked Questions – часто задаваемые вопросы (ЧАВО). Сборник часто задаваемых вопросов по данному продукту и ответов на них.

FPS – 1) frames per second – кадры в секунду. Скорость смены кадров. Минимальным значением этой величины применительно к компьютерным играм принято считать 30 fps, а оптимальным – около 60 fps; 2) игровой жанр First Person Shooter (часто используется как синоним 3D-action); 3) (редко) игровой жанр First Person Strategy (стратегия от первого лица – Battlezone 1/2, Uprising 1/2).

Hotseat – вид многопользовательской игры на одном компьютере, в которой участники по очереди занимают место за ПК и делают свои ходы (в случае пошаговых стратегий) или друг за другом проходят определенные участки игры (гонки, аркады и т. д.). См. **Split Screen**.

Jewel, джевэл – «облегченный» вариант комплекта поставки лицензионной игры. В отличие от коробочного исполнения, включает в себя лишь непосредственно диск(и) с игрой без руководства и каких-либо дополнительных аксессуаров.

Mission Pack – дополнение к оригинальной игре, в которое включаются лишь добавочные миссии. См. **Add-on**.

MP – 1) multiplayer – многопользовательский режим игры; 2) mana points – очки маны. Количество магической энергии персонажа, которое он может потратить на применение заклинаний.

Power-up – обобщенный термин для артефактов, бонусов и любых предметов, временно или постоянно улучшающих характеристики персонажа.

PBEM (Play by E-Mail) – игра «по переписке». Один из вариантов многопользовательского режима, встречающийся в некоторых пошаговых играх, при котором сведения о сделанном ходе пересылаются противнику по электронной почте.

Slim-box, слим-бокс (англ. тонкая коробка) – бокс для CD, отличающийся от стандартного меньшей толщиной. Этот термин также употребляется для обозначения комплекта поставки jewel.

SP – 1) single player – однопользовательский вариант игры. См. **MP**; 2) skill points (англ. очки мастерства) – в некоторых играх (RPG, стратегии) вам предоставляется возможность самостоятельно указывать, какие именно из характеристик персонажа подлежат улучшению по достижении им очередного уровня. Величина этого апгрейда и измеряется в skill points.

Split Screen (англ. разделение экрана) – режим многопользовательской игры на одном компьютере, при котором экран делится на несколько частей по количеству игроков (обычно не более четырех).

TC (Total Conversion – полная переделка) – как правило, некоммерческий продукт, созданный энтузиастами с использованием движка популярной игры.

Апгрейд (англ. upgrade – улучшение) – применительно к компьютерным играм – повышение характеристик юнитов, построек, оружия или снаряжения.

Артефакт – 1) ценный уникальный предмет, обладающий необычными, полезными (не всегда) для игрока свойствами; 2) заметные для пользователя погрешности в выводе изображения, вызванные ошибками графического движка или недостатками аппаратных средств ПК.

Баг (англ. bug – жук) – ошибки в программе, приводящие к ее некорректной работе.

Бета-версия, бета – неполная, но рабочая версия игры, находящейся в стадии отладки и тестирования. Беты распространяются среди большого количества сторонних бета-тестеров для выявления возможных *багов*.

Бета-тестер (англ. beta-tester) – человек, тестирующий бета-версию игры.

Вейпойнты (англ. way point – точки движения) – узловые точки маршрутов, по которым перемещаются юниты или техника в стратегиях и симуляторах. Также используется для задания маршрута движения компьютерных противников (ботов) в 3D-action.

Гайды (англ. guide – руководство к чему-либо) – в отношении компьютерных игр – руководство (зачастую официальное), рассказывающее об особенностях игрового процесса, а также содержащее советы и т. д. См. **солюшены**.

Геймер (англ. gamer) – игрок.

Геймплей, играбельность (англ. gameplay – играть в игру) – одно из основных понятий, характеризующих компьютерную игру. Это интегральная характеристика игрового процесса, мало зависящая от качества исполнения отдельных частей продукта (графика, звук, и т. д.) и определяющая общую увлекательность и интересность игры.

Генерить (англ. generate – порождать, рождать) – процесс создания персонажа игры, как правило, в RPG.

Глюк – некорректная работа программы, вызванная ошибками в программном коде или другими причинами.

Граббер экрана (англ. to grab – хватать) – программа, позволяющая делать *скриншоты*. Несмотря на то что существует большое количество игр, имеющих встроенные средства для захвата экрана, такие программы пользуются популярностью из-за расширенных функциональных возможностей.

Движок (англ. engine – двигатель) – ядро программы, ее основная часть. Как правило, говорят о графическом движке, хотя, по нашему мнению, сюда следует отнести и алгоритмы, отвечающие за физические законы виртуального мира, а также за соблюдение основных игровых правил.

Демо-версия, демка – неполная ознакомительная версия коммерческой программы (игры), содержащая небольшое количество миссий или ограниченная по времени.

Дэмэдж, дамаж (англ. damage – повреждение, наносимый урон) – обычно имеет количественное исчисление и даже скорость (damage per second – повреждения в секунду).

Игра по шнурку, по локалке – различные варианты многопользовательской игры. Первый предполагает соединение двух компьютеров без использования сетевых карт через последовательные порты. На сегодняшний день этот режим пользуется все меньшей популярностью. Во втором случае речь идет об игре по локальной сети.

Изометрическая проекция (применительно к играм) – обобщенное название для вида в 3/4 (вид «сверху-сбоку»), используемого в большинстве RTS и RPG. В отличие от «вида сверху», он создает иллюзию трехмерности объектов и предоставляет более полную информацию об игровом мире.

Интерактивность игрового мира – понятие, обозначающее степень изменяемости игрового окружения в зависимости от действий персонажа. Подразумевает максимальное соответствие физических законов игрового мира реальному, а также наличие в игре множества объектов, адекватно реагирующих на действия геймера.



Интро (англ. intro сокращение от introduction – введение) – начальный видеоролик, рассказывающий предысторию игры.

Инфа (англ. info – сокращение от information) – информация.

Клан – сообщество игроков, команда, созданная для участия в сетевых и онлайновых играх.

Клон (англ. clone) – применительно к компьютерным играм – проект, использующий в неизменном или мало переработанном виде идеи, заложенные в ранее вышедшем коммерчески успешном продукте. Слово «клон» чаще всего несет в себе негативный оттенок.

Комбо, комбос (англ. combo – сокр. вариант combination – комбинация, сочетание) – 1) в компьютерных играх (чаще всего в жанре Fighting, драк) – сочетание нескольких действий/движений персонажа, выполненных одновременно, которое приводит к применению какого-либо особо эффективного приема; 2) в карточных играх (trading card game), а также их компьютерных вариантах – комбинация двух или более игральных карт, возможности которых дополняют друг друга и позволяют кардинально изменить ход игры.

Коннект (англ. connect – соединять, подключать) – соединение с удаленным компьютером или игровым сервером.

Коннектиться – устанавливать соединение. См. **коннект**.

Консоль (англ. console – пульт управления) – 1) телевизионная игровая приставка, например Sony Playstation; 2) панель управления во многих играх, с помощью которой можно изменять различные параметры, вводить чит-коды или отдавать специализированные команды.

Лаг – применительно к компьютерным играм используется для обозначения существенного снижения скорости сетевой игры, вызванного задержками прохождения данных в компьютерной сети.

Локализация (англ. localization) – процесс адаптации программы (игры) под конкретную аудиторию потребителей. Чаще всего осуществляется по географическому принципу с учетом языковых и других особенностей конкретной страны. В некоторых случаях в процессе локализации возможно даже изменение сюжетной линии.

Локация (англ. location – месторасположение, участок) – местность, участок карты или помещение в игре, имеющие более или менее ярко выраженные границы.

Мануал (англ. manual – руководство) – поставляется вместе с игрой и содержит описание интерфейса, настроек, советы по решению возникающих проблем, возможно, описание юнитов, вооружений и сюжетную предысторию.

Нелинейный сюжет, нелинейность – ветвление сюжетной линии игры, позволяющее выбрать свой вариант прохождения из ряда возможных. Также может выражаться в наличии нескольких концовок.

Ник (англ. nickname – уменьшительное имя, прозвище) – псевдоним или позывной игрока обычно в онлайновых или сетевых играх.

Пазл (англ. puzzle) – головоломка.

Патч (англ. patch – заплатка) – программа или отдельный файл, выпускаемые разработчиками для исправления ошибок, обнаруженных в игре уже после ее выхода.

Пинг, пинговалка (англ. PING – Packet Internet Groper) – 1) применительно к компьютерным играм – время (в миллисекундах), за которое пакет данных доходит до сервера и возвращается обратно на ваш компьютер. Сам процесс измерения пинга называется пингованием. Чем выше значение пинга, тем реже на вашем компьютере будут

обновляться сведения о состоянии игры на сервере. Для большинства продуктов в стиле action приемлемым считается пинг до 300 ms; 2) специальная программа, позволяющая определить доступность какого-либо IP-адреса и время прохождения тестового пакета до удаленного сервера. Кстати, сама аббревиатура PING происходит от звука, производимого сонаром на подводной лодке. Интересующимся историей PING мы рекомендуем обратиться к книге «The Story of the PING Program» by Mike Muuss (заказать ее можно в онлайновом магазине Amazon.com). См. **Лаг**.

Портал – архитектурное сооружение или созданный с помощью магии объект, выполняющий функции *телепорта*.

Релиз (англ. release) – выпуск в свет книги, фильма, игры и т. д. Применяется также для обозначения окончательного варианта программы (игры).

Ремейк (англ. remake – переделывать) – игра, являющаяся полностью переделанной версией старого хита. Обычно изменения касаются лишь графической части.

Реплей (англ. replay) – повтор какого-либо из фрагментов игры. Наиболее часто применяется в спортивных симуляторах.

Респаун, респавн, респавниться (англ. respawn – перерождаться, возрождаться) – восстановление персонажей (как управляемых игроком, так и компьютерных противников) после их гибели через определенный период времени.

Скриншот, скрин (англ. screenshot – снимок с экрана) – копия изображения на экране монитора в определенный момент времени. См. **граббер экрана**.

Сиквел (англ. sequel – продолжение) – игра, являющаяся сюжетным продолжением другой успешной игры. Как правило, имеет порядковый номер после названия, заимствованного у «прародителя».

Солюшены, проходилки (англ. solution – решение какой-либо задачи/проблемы) – детальное (пошаговое) руководство по прохождению какой-либо игры.

Сэйв (англ. to save – спасать) – файл, в котором регистрируется вся информация об игровом мире на момент сохранения игры.

Тайтл (англ. title – название игры, проекта) – зачастую применяется для обозначения серии игр под одним названием.

Телепорт – стационарное или переносное устройство или природное образование, мгновенно перемещающее персонажа на большие расстояния.

Трейнер (англ. trainer – тренер, тренажер) – программа, взламывающая компьютерную игру с целью облегчения ее прохождения, увеличения параметров персонажей, количества ресурсов и пр.

Туториал (англ. tutorial – учебное пособие) – применительно к компьютерным играм – обучающее задание (серия заданий), знакомящее пользователя с особенностями игрового процесса.

Уйти на золото – применительно к компьютерным играм означает, что работа над новой игрой закончена и она готова к массовому тиражированию с последующим выходом в продажу. В таких случаях обычно записывается эталонный «золотой» компакт-диск, с которого затем и будет производиться тиражирование продукта.

Уровень – 1) ступень развития юнита, персонажа, монстра или постройки. Способен расти благодаря увеличению опыта или модернизации, что приводит к улучшению отдельных или всех характеристик, а также к появлению новых или совершенствованию уже имеющихся умений; 2) этап в одиночном варианте игры; 3) изменяемый показатель сложности игры.

Фикс, пофиксить (англ. fix – приводить в порядок; налаживать) – исправление ошибок в программе (игре).

Чит-код (англ. cheat-code) – определенный набор символов (реже – специфических действий), ввод которых выполняет заложенную в игру команду, призванную облегчить прохождение игры (неуязвимость персонажа, дополнительная амуниция, прохождения сквозь стены и т. д.). Большинство чит-кодов создаются разработчиками для облегчения тестирования будущего продукта. Однако в последнее время все чаще появляются примеры чит-кодов, предназначенных исключительно для увеселения игрока.

Читерство (англ. to cheat – мошенничать, обманывать) – обобщенное понятие, означающее любое нечестное прохождение игры, в частности использование *чит-кодов*.

Эмулятор – утилита, имитирующая отсутствующие компоненты аппаратного (реже программного) обеспечения.

Юзать (англ. use) – применять, использовать.

Продолжение следует

Новогодние подарки от Lexmark

Пожалуй, никто не станет оспаривать утверждение, что в последнее время количество всевозможных акций, лотерей, скидок и розыгрышей призов, буквально «обрушивающихся» на рядового покупателя, превосходит все мыслимые пределы. Особенно много предложений от продавцов и производителей поступает в канун Нового года.

Но, впитав еще с советских времен недоверие к всевозможным акциям, проводимым в то время государством, многие считают, что лотереи и розыгрыши, происходящие сегодня, – просто фикция, что все призы давно разобраны, победители определены, и шансов стать обладателем какого-то подарка мало. Чтобы развеять подобные заблуждения, представители «Издательского Дома ITC» приняли участие в розыгрыше призов в суперакции, проводимой компанией Lexmark (одним из ведущих производителей струйных и лазерных принтеров) в конце 1999 г. среди покупателей техники Lexmark. В качестве эксклюзивного информационного партнера акции «Суперлотерея Lexmark 2000» выступил «Издательский Дом ITC».



Участником этой лотереи мог стать каждый, кто приобрел принтер Lexmark и передал продавцу заполненную анкету и копию гарантийного талона. За время проведения акции со всех уголков Украины пришло 350 анкет. Они были собраны через сеть двух дистрибьюторов Lexmark в Украине – компании DataLux и MTI. И вот 13 января состоялся розыгрыш ценных призов, на котором присутствовали: менеджер по рекламе и маркетингу московского представительства Lexmark Владимир Тимошин, а также представители компаний MTI и DataLux. В качестве наблюдателей в состав комиссии по розыгрышу входили сотрудники редакций всех трех журналов, которые выпускает «Издательский Дом ITC»: «Домашнего ПК», «Hot Line» и «Компьютерного Обозрения».

В результате главный приз – телевизор Thomson 28DK24E – достался Дмитрию Збарацкому из Киева, который приобрел лазерный принтер Optra E310. Счастливым обладателем второго приза – видеокамеры JVC – стал Владислав Линдаев из Донецка. Видеомагнитофон Thomson получит Юлиана Фролова из Киева, а микроволновая печь DēLonghi будет отправлена в Севастополь И. В. Преображенской. Были также разыграны еще три десятка призов. В общей сложности оказалось, что на 350 анкет пришлось около 60 подарков. Так что один из шести покупателей техники Lexmark получил как минимум сувенир.

В заключение Владимир Тимошин отметил, что для компании Lexmark эта акция в Украине не последняя. На очереди новые оригинальные розыгрыши с не менее ценными призами.

DataLux: тел. (044) 244-8054; MTI: тел. (044) 458-3434

Мы продолжаем отвечать на вопросы читателей, поступающие к нам как по электронной, так и по обычной почте. Напоминаем, что наша редакция по-прежнему ждет писем с интересующими вас вопросами по адресу ask@itc.kiev.ua. Будем также рады, если вы поделитесь с остальными читателями «Домашнего ПК» собственным опытом преодоления трудностей, связанных с использованием компьютера.

Недавно я столкнулся со следующей проблемой: нужно набрать текст на украинском языке с использованием литеры «ґ». Мои попытки найти в Internet шрифт с такой буквой оказались тщетными. Может быть, вы мне подскажете, где его взять?

Александр Кравченко, Днепропетровск

В большинстве случаев вашу проблему решить очень просто: буква «ґ» отсутствует не в файле шрифта (многие современные кириллические шрифты содержат этот символ), а в раскладке клавиатуры. Если вам нужно единожды вставить, например, в документ Word литеру «ґ», воспользуйтесь командой *Вставка → Символ*, выберите нужный вам шрифт, выделите в таблице знак «ґ» и нажмите кнопку *Вставить*. Если эту операцию приходится проделывать часто – назначьте для буквы горячую клавишу, например <*Ctrl + Shift + г*>, нажав в окне *Вставка символа* кнопку *Клавиша*. Если же вы работаете не в Word, воспользуйтесь стандартной утилитой *Таблица символов*, входящей в комплект поставки Windows.

Однако буквы «ґ» может не быть и в самом шрифте, в особенности если это художественная или какая-нибудь оригинальная гарнитура. В этом случае вам придется поискать либо обновленную версию этого шрифта, либо другую гарнитуру с похожим внешним видом, или же изменить оформление документа. По крайней мере, в новых версиях самых распространенных шрифтов – Arial и Times New Roman – литера «ґ» гарантированно присутствует на кириллической кодовой странице. ■

Я хочу хранить на диске компьютера файлы, которыми никто, кроме меня, не мог бы воспользоваться. Хотелось бы скрыть их или поставить какой-нибудь пароль для доступа. Как это сделать?

Олег Мишко, Чернигов

Все зависит от того, что это за файлы и от кого вы хотите их скрыть – если от бабушки или трехлетнего брата, то, по-моему, легче просто не рассказывать им, как работать с компьютером. Но если вы подходите к вопросу конфиденциальности серьезно, то дать простые и в то же время действенные советы сложно. Вам придется проштудировать не один толстый учебник, чтобы разобраться в этом вопросе.

Сама Windows 95/98 имеет несколько встроенных функций для защиты персональной информации. Можно, например, с помощью инструмента *Системная политика* заставить Windows спрашивать при загрузке личный пароль пользователя, а затем открывать ему доступ только к тем ресурсам (дискам, папкам, файлам и приложениям), которые разрешит Главный пользователь (а им будете вы). В Word или Excel есть свои способы парольной защиты документов.

Беда в том, что обойти эти барьеры очень просто, и многим пользователям известно, как это сделать. Поэтому надежнее применять специальные программы, не входящие в комплект Windows, – утилиты для создания «невидимых» дисков, программы шифрования. И, наконец, не забывайте о методах, подсказанных обычной смекалкой. Интересный совет нам дали в редакции «Компьютерного Обозрения»: запишите «секретные» файлы на дискету и... сотрите их, а затем при необходимости восстановите с помощью Norton Unerase. Только ни в коем случае не сохраняйте на этой дискете больше ничего. Еще один способ – применение накопителя ZIP, где можно защитить весь диск паролем, причем так, что даже сама Iomega не гарантирует возможности восстановления данных, если вы забудете «волшебное слово». От себя можем добавить: вряд ли кто-то доберется до файлов, упакованных в «запароленный» архив *.*zip*. ■

Я заметил, что на одном и том же ПК (с 3D-акселератором) стандартные экранные заставки для OpenGL («Объемный текст» и т. д. – *Прим. ред.*) работают под управлением Windows NT 4.0 в несколько раз быстрее, чем в Windows 98. Неужели реализация OpenGL в Windows NT настолько лучше? И значит ли это, что игры, использующие такой интерфейс, лучше запускать в Windows NT?

Виктор Зельцер, Киев

Сцены в заставках типа «Объемный текст» настолько просты, что любой 3D-акселератор при аппаратном ускорении трехмерной графики, в том числе и с использованием OpenGL, не должен испытывать никаких затруднений с их выводом, а производительность в Windows 98 и Windows NT должна быть одинаково высокой. Если же в Windows 98 объект движется рывками, значит, OpenGL, скорее всего, не используется. Возможная причина – неудачная реализация этого API в драйвере видеокарты. Кстати, поскольку для одного и того же адаптера в Windows 98 и Windows NT применяются разные драйверы, вполне вероятно, что в последнем варианте поддержка OpenGL осуществляется лучше. Отсюда и разница в быстродействии.

Что касается общего сравнения производительности приложений, в том числе и использующих OpenGL, в Windows NT и Windows 98, то первая действительно во многих случаях имеет преимущество за счет лучшей работы с оперативной памятью, отсутствия старых 16-битовых приложений и т. д. Однако переходить на эту платформу тем, кто любит игры, мы бы не советовали – в Windows NT реализована только устаревшая версия API DirectX (который использует большинство игр), так что от многих любимых вами «игрушек» придется отказаться. Тем более что производительность даже тех из них, которые применяют OpenGL, хотя и выше, но никак не в несколько раз. Установить же Windows NT в качестве второй ОС на компьютере можно, но это под силу только опытным пользователям. ■

У меня испортился компакт-диск с драйвером модема, и поэтому после переустановки Windows пришлось одолжить у друга такой же диск (у него модем той же модели). Чтобы при последующих реинсталляциях системы не беспокоиться о диске, я переписал драйвер на дискету, скопировав файлы с расширениями *.inf и *.ini. Но теперь, когда я пытаюсь установить драйвер с дискеты, система выдает сообщение: «Сведения об оборудовании в указанной папке отсутствуют». Что я делаю не так?

Сергей, Днепропетровск

Драйверы – это программы, управляющие работой различных аппаратных устройств. В DOS и ранних версиях Windows они обычно хранились в файлах *.*com* и *.*sys*. Windows 9x использует драйверы виртуальных устройств в формате *.*vxd*. Что же касается файлов конфигурации типов *.*inf* и *.*ini*, то в них содержатся сведения о драйверах, но не они сами. Так что драйверов вы, по сути, не скопировали. Между прочим, сделать это труднее, чем кажется, поскольку для работы модема таких файлов может потребоваться несколько, причем в разных папках на винчестере. Кстати, вполне вероятно, что некоторые специальные функции вашего модема реализуются не драйвером, а другими программами, которые также могут устанавливаться с нужного вам CD.

Сейчас вам лучше всего изготовить копию диска вашего друга на CD-R. Это не противоречит условиям лицензионного соглашения, поскольку вы планируете использовать копию в качестве страховочной вместо собственного оригинального CD, вышедшего из строя. Если такой возможности нет – попробуйте скопировать в отдельную папку на винчестере все содержимое CD за исключением явно не программных компонентов (текстов, документов HTML, файлов справки и т. д.). Возможно, для правильной работы инсталлятора понадобится эмулятор CD-диска (Fake CD, Virtual CD). И наконец, можете попытаться выяснить по документации, сколько и каких драйверов использует ваш модем, где должны быть установлены соответствующие файлы, и сделать их страховочные копии. ■

«Ответь на вопросы – выиграй диск!». Рождественские итоги

В канун новогодних праздников мы подвели черту под очередным этапом акции «Ответь на вопросы – выиграй диск!». Со своей стороны мы сделали все возможное, чтобы обеспечить вас как можно большим количеством призов. Нам это удалось – никогда еще их не было так много. Ваш ответный ход, дорогие читатели, был также достойным: к массированному потоку сообщений электронной почты, в которых содержались правильные (и, к сожалению, не совсем) ответы, добавилась и внушительная пачка писем обычных, и даже одна телеграмма. Радует, что среди тех, кто попытал счастья на этот раз, немало жителей других городов. Итак, итоги праздничного конкурса.

Вопросы по диску **«Энциклопедия современных вооружений»** оказались не из легких. И если названия последних американских линкоров – **«Айова»**, **«Миссури»**, **«Нью-Джерси»** и **«Висконсин»** – многие читатели угадали правильно и даже упомянули два недостроенных корабля этого типа («Кентукки» и «Иллинойс»), то вопрос о противотанковых ракетах оказался камнем преткновения почти для всех. Из перечисленных систем вооружения к таковым **не** относится (к сожалению, большинство наших корреспондентов не заметили эту маленькую частицу «не») корабельный ЗРК **«Кинжал»**. А приз достался **Олегу Кравченко** из Херсона.

Знатоки творчества группы «Крематорий» проявили себя очень активно. Большинство из них правильно назвали фильм, в котором снимались участники этой группы, – **«Гончие псы»**, а также ее первый альбом – **«Винные мемуары»**. Кстати, о «заблуждении номера»: должны вам сообщить, что альбома под названием «Крематорий» у группы Армена Григоряна вообще не было. А в ходе розыгрыша перст судьбы указал на киевлянина **Алексея Тибикова**. Он и станет обладателем энциклопедии **«Крематорий: Между Небом и Землей»**.

Не остались в стороне от нашего конкурса и знатоки морской истории, оспаривавшие право на владение диском **«Пираты: история морского разбоя»**. Вторая мачта, считая от носа судна, называется **грот-мачтой**, а корабль, изображенный на рисунке, – **шебека**. Авторов правильных ответов оказалось достаточно много, а самым удачливым из них был **Валентин Надиенко** из Краматорска Донецкой области. Он и получит приз.

Ну кто же не знает старину Диггера? Любителей этой сверхпопулярной в прошлом игры осталось еще очень много. Они в точности знают, что выпустила ее компания **WindMill** в **1983** г. Недостатка в правильных ответах в этом конкурсе мы не испытывали, а победительницей в розыгрыше стала **Светлана Погорелова** из Киева. Она сможет поиграть в новую версию игры – **Digger 2000**.

Кто бы мог подумать, что эрудиты, разбирающиеся в тонкостях современного оружия и перечисляющие наизусть десятки программных продуктов любого указанного нами разработчика, не смогут справиться с вопросами о детских песенках? Но факт остается фактом – только один читатель сумел правильно решить обе загадки. Это киевлянин **Александр Рясков**, который назвал автора музыки к «Песенке Красной Шапочки» – **Анатолия Рыбникова** – и героя песни «Разноцветные моря» – **Борю**. А сам победитель получит возможность спеть любимые с детства песни под аккомпанемент караоке-диска **«Пой со мной»**. Кстати, письмо от Александра пришло в самый последний день конкурса. А мы-то думали, что замечательная мультимедийная программа будет без хозяина...

Любители авторской песни также не остались в стороне от нашего конкурса. Многие из них ответили на вопросы правильно: киевский театр, занимавшийся организацией концертов известных бардов, назывался **«Академия»**, а среди украинских писателей-фантастов написанием и исполнением песен под гитару прославился **Владимир Васильев**. Победитель этого конкурса – **Георгий Зеленский** из Киева – насладится произведениями киевских бардов, слушая диск **«На грани времен: Авторская песня. Киев»**.

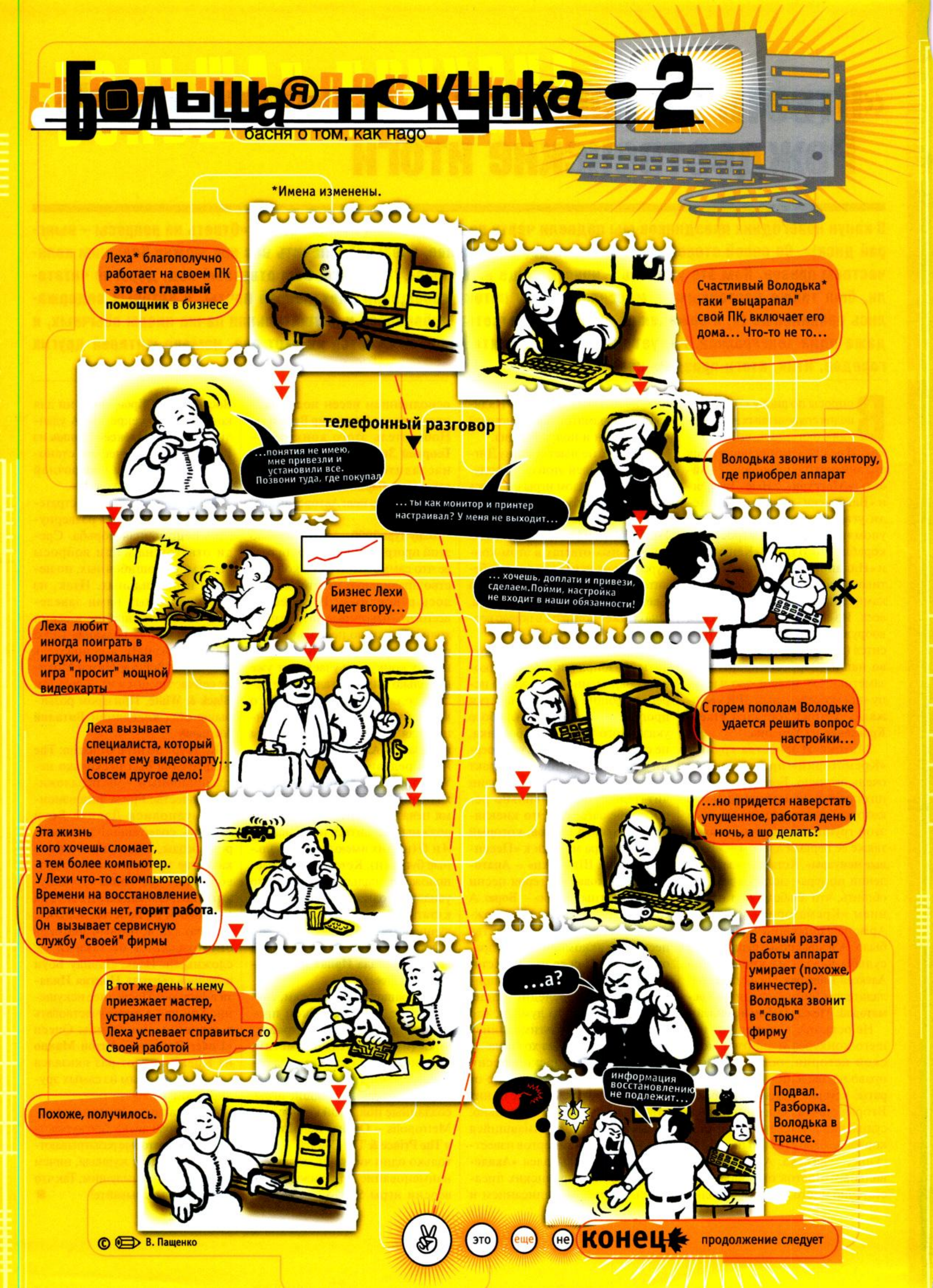
Baby Type 2000... На вопросы об этой программе не ответили разве что самые ленивые, а количество правильных ответов оказалось рекордным. Интереснее всего, что некоторые письма приходили к нам по нескольку раз с разных адресов – выходит, что в наших конкурсах участвуют уже не только индивидуалы, но и целые коллективы. Или просто компании друзей. Итак, французская раскладка клавиатуры называется **AZERTY** (что нетрудно определить, назначив ее в Windows и нажав первые шесть клавиш в верхнем ряду), а во время печати указательные пальцы должны находиться на клавишах *A* и *O* (на них имеются специальные бугорки). Кстати, схему расположения пальцев можно было увидеть на одной из иллюстраций к статье, так что «Домашний ПК» лучше читать *внимательно* – это залог успеха. А победительницей конкурса стала **Ирина Морозовская** из Одессы.

Возвращаясь к вопросам, связанным с перечислением продуктов определенного разработчика (или издателя), заметим, что они всегда оказываются самыми сложными. Вот и сейчас назвать все уже вышедшие игры, созданные польской компанией Metropolis – **Odium, RoboRumble и The Prince & The Coward,** – смог только один читатель, тогда как наименование локализованной версии игры Shogo – **«Ярость: Восстание на Кронусе»** – ни для кого не было секретом. А удачливый эрудит **Алексей Снопок** из Киева «автоматически» становится обладателем подарочной версии игры **«Горький-17»**.

Вокруг экономической стратегии **Theme Park World** развернулась нешуточная борьба. Среди ответов на наши вопросы было много ошибочных, но немало и правильных. Итак, из перечисленных нами заведений свое воплощение в серии Theme... нашла **больница** (игра Theme Hospital), а основатель компании Bullfrog Питер Молине сейчас трудится над проектом **Black & White**. Призером розыгрыша стал киевлянин **Виталий Мельник**.

Конкурс по игре Omikron: The Nomad Soul был несколько нетрадиционным – мы предложили в качестве приза лицензионный аудиодиск Дэвида Боуи **«Hours»**, содержащий все песни рок-звезды, вошедшие в игру в качестве музыкального сопровождения. Но чтобы его получить, потребовалось ответить на два совсем не простых вопроса. Однако для истинных знатоков они оказались не такими уж сложными. Итак, Дэвиду Боуи довелось сыграть **Понтия Пилата** в фильме «Последнее искушение Христа», а также участвовать в записи песни группы Queen **«Under Pressure»**. **Антон Махно** из Киева на этот раз оказался самым удачливым из самых эрудированных.

А наша акция «Ответь на вопросы – выиграй диск!» продолжается. Призы, которые разыгрываются в этом номере журнала, ничем не уступают предыдущим. Так что играйте и выигрывайте! ■


Большая покупка - 2
басня о том, как надо
*Имена изменены.
Леха* благополучно работает на своем ПК - **это его главный помощник** в бизнесе
Счастливый Володька* таки "выцарапал" свой ПК, включает его дома... Что-то не то...
телефонный разговор
...понятия не имею, мне привезли и установили все. Позвони туда, где покупал
Володька звонит в контору, где приобрел аппарат
... ты как монитор и принтер настраивал? У меня не выходит...
... хочешь, доплати и привези, сделаем.Пойми, настройка не входит в наши обязанности!
Бизнес Лехи идет вгору...
Леха любит иногда поиграть в игрухи, нормальная игра "просит" мощной видеокарты
Леха вызывает специалиста, который меняет ему видеокарту... Совсем другое дело!
С горем пополам Володьке удается решить вопрос настройки...
...но придется наверстать упущенное, работая день и ночь, а шо делать?
Эта жизнь кого хочешь сломает, а тем более компьютер. У Лехи что-то с компьютером. Времени на восстановление практически нет, **горит работа**. Он вызывает сервисную службу "своей" фирмы
В самый разгар работы аппарат умирает (похоже, винчестер). Володька звонит в "свою" фирму
...а?
В тот же день к нему приезжает мастер, устраняет поломку. Леха успевает справиться со своей работой
информация восстановлению не подлежит...
Подвал. Разборка. Володька в трансе.
Похоже, получилось.
© В. Пащенко
это еще не конец
продолжение следует